


1

IN VIAGGIO VERSO CRETA

BUTTERFIELD - HONIGMANN - PARKER


greca
antica



librogame

IN VIAGGIO VERSO CRETA

scritto da John Butterfield, David Honigmann
e Philip Parker
illustrato da Dan Woods
tradotto da Flavio Gregori



I.S.B.N. 88-7068-064-9

Titolo originale: «The Cretan Chronicles-Bloodfeud of Altheus».

Prima edizione: Penguin Books Ltd., London.

© 1985, John Butterfield, David Honigmann,
Philip Parker per il testo.

© 1985, Dan Woods per le illustrazioni.

© 1986, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico Tassinari/Vetta associati.



Edizioni E. Elle S.r.l.

38138 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628



L'ANTEFATTO E LE REGOLE

«Teseo, tuo fratello, è morto» disse Ermes, il divino messaggero. «Il suo corpo giace ancora nel labirinto di Minosse, e gli spiriti dei tuoi avi gridano vendetta dagli antri dell'Ade. Egeo, il tuo nobile padre, piange la scomparsa di quel figlio coraggioso. Il suo spirito, infiammato dal tormento che lo divora, vorrebbe scendere in campo per fare vendetta, ma ahimè, il suo povero corpo è vecchio e debole. Tocca a te, Alteo, attraversare i mari color del vino e distruggere il flagello che terrorizza la città dei tuoi natali». Così parlò il messaggero degli dei; poi svanì, in una nube di fumo.

In questo libro sei tu a fare la parte di Alteo, eroe greco che deve compiere una difficilissima missione: dovrai lottare contro animali feroci, banditi, avversari di ogni sorta, e dovrai cercare di acquistarti il favore degli dei durante le tue peregrinazioni. Il viaggio sarà molto difficile, ma sarai tu stesso a decidere il tuo futuro. Il libro, infatti, è suddiviso in paragrafi: alla fine d'ognuno d'essi ci sono delle istruzioni che ti consentono di scegliere tra varie possibilità di lettura. I paragrafi infatti si susseguono in ordine numerico, ma tu dovrai leggerli saltando da uno all'altro, a seconda delle istruzioni ricevute e del corso che intendi imprimere agli avvenimenti.

Se alla fine di un paragrafo non trovi nessuna indicazione, ciò significa che sei morto: evidentemente non eri ancora in grado di impersonare un eroe della Grecia antica. In questo caso riparti dal paragrafo 1, scegliendo una pista diversa.

Tutto ciò che ti serve è una matita, una gomma, un foglio di carta e un paio di dadi: ora puoi indossare le armi di Alteo e metterti

In viaggio verso Creta.

Potenza, Protezione, Onore e Infamia

Prima d'iniziare l'avventura ci sono alcune regole da tenere presenti. La tua condizione psicofisica, l'abilità in combattimento, le relazioni con il mondo sovrannaturale e con quello degli uomini sono in dipendenza di quattro caratteristiche variabili: POTENZA, PROTEZIONE, ONORE e INFAMIA. Sono variabili perché il valore assegnato a ciascuna di queste caratteristiche muta nel corso del gioco e dev'essere perciò registrato in un FOGLIO DI VIAGGIO (lo trovi più avanti: si tratta di un FOGLIO DI VIAGGIO con già segnati i valori di partenza, e puoi fotocopiarlo per giocare più volte). Sul FOGLIO DI VIAGGIO troverai anche uno spazio per registrare le ferite ricevute, a partire da SANO per arrivare a MORTO, attraverso FERITO e FERITO GRAVEMENTE: nel corso del combattimento, ogni volta che Alteo (o l'avversario) viene colpito passa da un livello a quello successivo (cioè da SANO a FERITO, da FERITO a FERITO GRAVEMENTE, da FERITO GRAVEMENTE a MORTO). Il FOGLIO DI VIAGGIO, infine, viene

usato per registrare le armi e l'armatura in dotazione nel corso delle avventure, gli oggetti di cui si è venuti in possesso durante i viaggi e l'atteggiamento degli dei nei confronti di Alteo.

La POTENZA di Alteo è data dalla somma della sua dote naturale più il valore della sua arma migliore (la POTENZA naturale del nostro eroe ha valore 4). In base alla POTENZA complessiva si determinano le probabilità di Alteo di colpire un avversario in combattimento.

La PROTEZIONE è data dalla somma della sua abilità innata nel difendersi e schivare i colpi, più i valori di PROTEZIONE di tutta l'armatura che ha addosso. Il valore naturale di PROTEZIONE di Alteo è di 10. Supponiamo ora che indossi dei gambali e un elmetto. I gambali hanno valore 1 e l'elmetto 2: il valore totale di PROTEZIONE sarà 13 ($10+1+2$). Così si determinano le probabilità che un avversario ha di colpire Alteo in combattimento.

L'ONORE è importantissimo per Alteo, poiché determina le sue relazioni con gli uomini e con il dio protettore. Senza ONORE sarebbe un reietto, e il suo dio protettore si rifiuterebbe di aiutarlo, mentre gli uomini lo disprezzerebbero e cercherebbero di danneggiarlo. Alteo inizia con ONORE 7, che può aumentare o diminuire senza limite, ma che non può mai scendere sotto lo 0; se raggiunge lo 0, non può tornare a valori superiori se non per mezzo di una supplica a Zeus (vedi più avanti) o per mezzo di qualche speciale circostanza che viene spiegata nel testo. L'ONORE si acquista vincendo in combattimento, e può essere usato per invocare gli dei o anche per incrementare tempo-

aneamente il proprio valore di **POTENZA** o di **PROTEZIONE** in combattimento.

L'**INFAMIA** è un'altra caratteristica chiave nella Grecia antica, dove sono ambientate queste avventure. L'**INFAMIA**, che all'inizio ha valore 0, una volta ricevuta, non può essere estirpata se non in speciali circostanze che saranno spiegate in dettaglio nel testo. Si ricevono punti di **INFAMIA** in circostanze quali uccidere un nemico che s'è arreso, ritirarsi ignominiosamente da un combattimento, fallire in imprese eroiche, ed altre circostanze dove la decisione personale gioca un ruolo importante. Crimini enormi quali il patricidio, lo sposare la propria madre, ecc. sono penalizzati ovviamente con un numero maggiore di punti di **INFAMIA**. Se l'**INFAMIA** di Alteo supera il suo **ONORE** l'eroe sarà sopraffatto dal peso del disonore, e perciò o si ucciderà con un colpo di spada al ventre, oppure sarà colpito mortalmente da un fulmine scagliato da Zeus. Allora il suo spirito sarà costretto a vagare senza pace per gli antri oscuri del regno di Ade, il dio che toglie la vita. In questo caso, infatti, Zeus non può intervenire per farti tornare alla vita. Se però l'**INFAMIA** di Alteo supera il suo **ONORE** durante un combattimento, non succede nulla finché il combattimento stesso non finisce. In questo caso i punti di **ONORE** conquistati per la vittoria potranno salvarlo dall'orribile destino di una morte vergognosa.

Combattimento

Un combattimento può aver luogo con qualsiasi persona, animale o una folla di cui siano dati i valori di combattimento. Questi dovrai annotarli su un foglietto così come è utile tenere un registro delle ferite degli avversari.

Il combattimento si svolge in una serie di scontri successivi, e Alteo ha la possibilità di colpire per primo, a meno che nel testo non sia specificato diversamente. Però se Alteo compie un'altra azione (come ad esempio invocare gli dei, o usare un espediente magico) l'iniziativa spetterà per primo all'avversario. Tira due dadi per Alteo, somma il punteggio a quello della **POTENZA** naturale di Alteo e a quello di un'arma a scelta: se il punteggio totale è uguale o superiore a quello di **PROTEZIONE** (naturale + armatura) dell'avversario, allora Alteo lo ha colpito. In questo caso, se l'avversario è **SANO** passa a **FERITO** (se è **FERITO** a **FERITO GRAVEMENTE**, e se è già **FERITO GRAVEMENTE** a **MORTO**, e qui termina lo scontro). Se il punteggio dei dadi è 11 o 12, l'avversario viene colpito automaticamente (senza tener conto della **POTENZA** di Alteo e della **PROTEZIONE** dell'avversario: ciò significa che il nostro eroe può avere fortuna e vincere inaspettatamente anche contro il più formidabile degli avversari). Ma al contrario, se ai dadi esce il 2 o il 3, Alteo sbaglia il colpo automaticamente.

Per l'avversario di Alteo, quando è il suo turno, si procede in modo identico. C'è da tener presente soltanto che avversari non umani non possiedono armi

o armatura, e quindi sarà da prendere in considerazione solo la loro POTENZA e PROTEZIONE naturali. Quando Alteo combatte contro più avversari il procedimento è un po' differente: Alteo li combatte uno alla volta in successione, ma il valore di POTENZA di ciascun avversario è aumentato di tanti punti quanti sono i compagni che prendono parte al combattimento (quelli vivi, naturalmente). Ad esempio, se Alteo combatte contro tre lupi (POTENZA 2, PROTEZIONE 12), il primo lupo ha POTENZA 4 ($2 + 1 + 1$), il secondo ha POTENZA 3 ($2 + 1$), il terzo ha POTENZA 2 (perché i compagni sono stati eliminati). In questi combattimenti un avversario è eliminato già quando è FERITO GRAVEMENTE, in quanto lascia il campo al successivo compagno (se ce ne sono ancora); se tutti gli avversari sono FERITI GRAVEMENTE, il testo indicherà cosa fare caso per caso.

Il combattimento ha luogo finché uno dei contendenti muore o si arrende. Quando però Alteo (o il suo avversario) è FERITO GRAVEMENTE, la ferita ostacola le capacità di combattimento: perciò invece che due dadi, chi è FERITO GRAVEMENTE può lanciarne uno soltanto. In questa circostanza un lancio da 1 significa aver mancato automaticamente il colpo ma un lancio da 6 non vuol dire aver colpito automaticamente. Se entrambi i contendenti, comunque, sono FERITI GRAVEMENTE, hanno la possibilità di tirare due dadi fino alla fine del combattimento. In conclusione, una volta FERITI GRAVEMENTE le possibilità di sopravvivere sono davvero esigue, anche se Alteo di fronte ad un avversario umano ha la possibilità di arrendersi: l'avversario accetterà sempre la supplica di Alteo (eccetto che per alcune circostanze

che saranno specificate nel testo), gli toglierà l'arma migliore, la parte più robusta dell'armatura (che ha più punti di PROTEZIONE) e poi lo lascerà andare. Alteo, inoltre, prenderà 1 punto di INFAMIA. Se invece è l'avversario ad arrendersi, Alteo deve accettare la supplica o prendere 2 punti di INFAMIA. Poi può togliere all'avversario le armi o le parti dell'armatura che desidera, anche se ovviamente non potrà indossare due oggetti uguali (ad esempio non potrà indossare due elmetti), ma potrà portarseli dietro come riserva. Sarà comunque ancora il testo a specificare se un avversario s'arrende o meno.

Se Alteo è SANO o FERITO può tentare di ritirarsi. Ogni tentativo di tal fatta gli costerà 1 punto di ONORE, indipendentemente dall'esito della fuga. Tira un dado: da 1 a 4 il tentativo è riuscito, se viene 5 o 6 il tentativo fallisce, a meno che il testo non specifichi diversamente. Un tentativo riuscito implica prendere automaticamente 1 punto di INFAMIA (oltre alla perdita del punto di ONORE), andando poi al paragrafo indicato nel testo. Un tentativo fallito invece implica aver perso tutte le possibilità di ritirarsi nel corso del combattimento, che dovrà essere condotto a termine fino alla morte o alla resa di uno dei contendenti.

L'ONORE, come detto sopra, ha un ruolo importantissimo in un combattimento. Infatti Alteo può, quando è il suo turno, usare temporaneamente alcuni punti di ONORE per aumentare i punti di POTENZA. Ad esempio, se durante un combattimento i suoi punti di ONORE sono 11 e quelli di POTENZA sono 9, può incrementare la sua POTENZA fino a 11 e far scendere il suo ONORE a 9, ma questo per un solo lan-

cio di dado. Dopo il lancio i punti di POTENZA tornano al loro valore iniziale (9) mentre quelli di ONORE impiegati sono persi per sempre (l'ONORE resta a 9). Oppure, quando è il turno dell'avversario, Alteo può aumentare il valore di PROTEZIONE, sempre per un solo lancio di dado, con una corrispondente riduzione dei punti di ONORE. Può usare questa tattica ogni volta che lo ritenga giusto, a meno che non resti senza punti di ONORE. Se Alteo esce vincitore da un combattimento riceve poi dei punti di ONORE (specificati nel testo). Inoltre la sua condizione fisica ritorna automaticamente a SANO alla fine di ogni combattimento da cui esce vivo.

Esempi di combattimento

Alteo ha con sé una lancia (POTENZA 3, PROTEZIONE 1) e un elmetto (PROTEZIONE 4), il suo ONORE ha valore 10, mentre l'INFAMIA è a 0. Il valore di combattimento complessivo di Alteo è POTENZA 7 e PROTEZIONE 15. S'imbatte in un leone (POTENZA 5, PROTEZIONE 15). Alteo decide di non compiere azioni diverse dal combattere (non prega gli dei o altro) e può così colpire per primo. Ha bisogno di almeno 8 punti di POTENZA per colpire con successo il leone ($7 + 8 = 15$, valore di PROTEZIONE del leone). Tira i dadi e fa 6, perciò manca il colpo. Il leone, a sua volta, ha bisogno di fare 10 per colpire. Fa 11 ai dadi e perciò colpisce Alteo, che diventa FERITO. È nuovamente il turno di Alteo. Questa volta ai dadi fa 9, che è sufficiente per colpire il bersaglio. Ora anche il leone è FERITO. Tocca nuo-

vamente al leone, che fa 10 e ferisce ancora Alteo, che è FERITO GRAVEMENTE. Alteo può tirare solo un dado ora. Alteo ha bisogno di 8 punti, che non può fare con un solo dado, perciò decide di usare alcuni punti di ONORE. Toglie 3 punti di ONORE e aumenta i suoi punti di POTENZA temporaneamente a 10. Ha bisogno di 5 punti; tira il dado e fa 6. Il leone è FERITO GRAVEMENTE. L'animale non ha ONORE e perciò non può più colpire Alteo (un dado soltanto non è sufficiente). Alteo ripete la tattica di usare alcuni punti di ONORE per incrementare temporaneamente la sua POTENZA, riesce ad uccidere il leone e riceve 6 punti di ONORE. Inoltre ritorna SANO. Vediamo ora un altro esempio.

Alteo, durante il suo viaggio incontra due Cretesi; entrambi hanno POTENZA 7 e PROTEZIONE 14. Hanno con sé pugnali e scudi. Il valore di combattimento di Alteo è quello di prima: POTENZA 7 ($4 + 3$ della lancia) e PROTEZIONE 15 ($10 + 4$ dell'elmetto + 1 della lancia). Ha preso 1 punto di INFAMIA ma il suo ONORE è ora a 12. La POTENZA del primo Cretese è di 8 punti, perché si tratta di un combattimento contro più avversari (il compagno gli dà 1 punto in più). Alteo, vedendo che insormontabili sono gli ostacoli in caso di combattimento, decide di ritirarsi: lancia il dado, sacrificando 1 punto di ONORE, ma fa 5 e fallisce. Ora deve combattere, ma tocca per primi ai Cretesi, perché Alteo ha compiuto un'altra azione e ha perso il suo turno. Il primo Cretese ha bisogno di 7 punti per colpire, ma fa solo 3 ai dadi, il che significa che ha fallito il colpo.

Alteo invece fa 9 e colpisce il primo avversario, poiché $9 + 7$ è maggiore di 14, il valore di PROTEZIO-

NE del Cretese.

Il primo Cretese ora lancia i dadi e fa 5. Il colpo è ancora mancato. Alteo tira i dadi e colpisce: il primo Cretese è ora **FERITO GRAVEMENTE** e gli subentra il secondo. Questi ha **POTENZA 7**, perché il compagno non può evidentemente sostenerlo. Ha bisogno di fare 8 per colpire Alteo; ai dadi fa 11, il che significa che ha colpito l'avversario. Alteo è **FERITO**. È il turno del nostro eroe, che fa 5 e manca il bersaglio. Il Cretese allora fa 3 e sbaglia.

Alteo vorrebbe ora ritirarsi, ma non può perché ha già fallito la fuga in precedenza. Allora usa 5 punti di **ONORE** per portare la propria **POTENZA** a 12. Ha bisogno così di soli 2 punti per colpire il Cretese. Infatti ai dadi fa 2, ma questo significa mancare automaticamente il bersaglio, nonostante che la somma dei punti indichi diversamente. Il suo **ONORE** è ora a 6 (12 - 1 per il tentativo di ritirarsi -5). Il Cretese fa 4 e sbaglia nuovamente. Alteo ora fa 12, che significa colpire automaticamente. Il Cretese è **FERITO**, tira i dadi e fa 10: 17 è superiore al valore di **PROTEZIONE** di Alteo, che viene di nuovo colpito ed è ora **FERITO GRAVEMENTE**.

La situazione è disperata e perciò Alteo decide di usare altri 5 punti di **ONORE** per aumentare temporaneamente la sua **POTENZA** a 12, cosicché un tiro da 2 è sufficiente per colpire il Cretese (Alteo infatti tira un solo dado, per cui solo facendo 1 si manca il colpo). Esce il 4, e colpisce con successo. Entrambi i Cretesi sono **FERITI GRAVEMENTE**. A questo punto Alteo si rallegra pensando che i Cretesi si arrendano. Ma a questo punto il testo ci dice che i due sono dei fanatici difensori del labirinto di Minosse, e

non si arrenderanno mai. Dal momento che nessuno fra i contendenti può colpire l'avversario (i Cretesi possono usare un solo dado, Alteo non può impiegare alcun punto di **ONORE**, poiché ne ha 1 soltanto e questo significherebbe scendere sotto i punti di **INFAMIA** e, se non colpisse l'avversario, morire automaticamente), essi sono autorizzati a tirare due dadi. Ma anche se Alteo vince questo combattimento, il valore così basso del suo **ONORE** gli causerà molti problemi, mettendo in serio pericolo la sua vita. Forse desidera invocare Zeus...

Gli Dei

Gli dei giocano un ruolo molto importante nella vita di Alteo. All'inizio della sua missione dovrà scegliere come protettore uno di questi dei: Ares, Poseidone, Atena, Apollo, Afrodite o Era. E dovrà anche fare attenzione a non irritare gli altri. Superiore agli altri, enigmatico, sta Zeus, padre degli dei, che in quest'avventura aiuterà per una sola volta Alteo e lo salverà da morte sicura. Ci sono anche le divinità inferiori, demoni e spiriti di varia natura, che è sempre meglio non far adirare.

Ad un certo punto del testo verrà offerta ad Alteo l'opportunità di essere aiutato da un dio: se si tratta del suo protettore, Alteo potrà investire un certo numero di punti di **ONORE** (talvolta determinato casualmente, ad esempio dal dado) per supplicarlo. Se però Alteo non ha a disposizione i punti di **ONORE** richiesti dal dio, viene rimandato al paragrafo in cui gli era stata fatta questa offerta, e comunque perde 1

punto di ONORE. Quando il valore di ONORE è sceso a 0 non può più essere incrementato, se non con una preghiera a Zeus (o per mezzo di alcuni espedienti che saranno via via indicati).

Per quel che riguarda gli altri dei (eccetto il protettore), questi possono essere FAVOREVOLI, NEUTRALI o SFAVOREVOLI. All'inizio tutti gli dei sono NEUTRALI verso Alteo, ma la situazione può cambiare molte volte nel corso dell'avventura, ad esempio compiendo azioni che soddisfino o irritino gli dei.

Alteo può rivolgersi a Zeus soltanto una volta. La sua preghiera può essere usata per scopi diversi, a scelta dell'eroe:

1) se Alteo muore per qualsiasi motivo (diverso dall'eccesso di INFAMIA sull'ONORE) Zeus può farlo resuscitare con tutto il suo equipaggiamento allo stato precedente, e INFAMIA a 0 e ONORE a 1, inviandolo a un determinato paragrafo. In questo caso, non meravigliatevi se Alteo si ritroverà in un luogo diverso da quello in cui si trovava in precedenza: questo è il modo in cui Zeus assicura ad Alteo la salvezza;

2) può incrementare il suo ONORE da 1 a 6 punti (tira un dado);

3) se l'ONORE di Alteo è a 0, Zeus può riportarlo a 1, così Alteo avrà la facoltà di incrementarlo ancora;

4) infine, Zeus può fare in modo che l'atteggiamento degli dei nei confronti del nostro eroe torni NEUTRALE, indipendentemente da com'era in precedenza.

Ricordati ancora che l'intervento del re dell'Olimpo è davvero molto raro e non può essere usato da Alteo

che una volta soltanto, a meno che non ci siano indicazioni diverse nel testo.

Equipaggiamento (armi e armatura)

Sebbene Alteo sia un eroe, il suo equipaggiamento all'inizio è molto esiguo: un bastone (POTENZA 1, PROTEZIONE 0) e nessuna armatura. Durante le avventure entrerai in possesso di altri oggetti, da annotare nel FOGLIO DI VIAGGIO. Ricordati che Alteo può portare con sé un solo elemento di riserva dell'armatura (ad esempio non può portare più di due elmetti, uno da indossare, l'altro di riserva), e che questo non fornisce alcun punto extra di PROTEZIONE. Insomma non c'è limite ai singoli elementi diversi di armatura da portare con sé (si possono portare un pettorale, un paio di calzari, un elmetto, uno scudo ecc.) ma non si possono indossare due elmetti, due paia di calzari, due pettorali ecc.

Preveggenze

In certi momenti durante quest'avventura, potresti considerare di fare qualcosa che esca dalla logica della narrazione, a cui però non si può essere rinviati dal testo perché questo implicherebbe un livello di preconnoscenza dei fatti che è proprio solo dei preveggenti. Però, nei paragrafi contrassegnati da un numero in corsivo (ad esempio, 476 invece che 476) puoi correre il rischio di saltare 20 paragrafi più avanti di quello in cui ti trovi in quel momento (ad esempio dal 476

al 496). Questo procedimento verrà chiamato «avere una preveggenza». In qualche caso questo salto sarà vantaggioso; se invece userai questa possibilità in situazioni che, dal punto di vista di un eroe della Grecia antica, sono assolutamente normali, allora dovrai pagare una penalità in punti di ONORE o di INFAMIA (o di entrambi), che verranno indicati nel testo, per aver inutilmente cercato di precorrere i tempi. Nota, comunque, che quella di avere una preveggenza resta un'opzione che puoi usare a tuo piacere, quando le circostanze ti sembreranno propizie per tentare di uscire dalla routine degli avvenimenti.

Ora sei pronto per iniziare queste avventure. Registra, se non l'hai ancora fatto, i valori iniziali (POTENZA 4, PROTEZIONE 10, ONORE 7, INFAMIA 0) e il tuo equipaggiamento (un bastone di POTENZA 1, PROTEZIONE 0) sul FOGLIO DI VIAGGIO.

Vai al paragrafo 1 e buona fortuna!



FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturelle	Arma migliore
Punt. in N/A	4	+

$$\text{PR of } Z(\infty) = \frac{\text{Adjusted}}{\text{Residuals}} = \frac{+}{+} + \frac{+}{+} = \boxed{}$$

ONORE 7

8488

<i>From</i> <i>to</i> <i>Amount</i>	<i>Note</i>
Paid Pre	Received from the
BASTONE	

[illegible]

Dw

7. *unavailable*

[illegible]

Resultati di combattimento

SANO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LIEITO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FERITO GRAVEMENTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MORTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

FOGLIO DI VIAGGIO

	<i>N. algarve</i>	<i>Arhus mighor</i>	
$P_{\text{N}}(1) \in \mathbb{N} \times \mathbb{N}$	4	+	=

$$T_R = 1/2 + 1/4 + 1/8 + 1/16 + \dots = 1$$

ONORE 7

NAME: _____

שם המוצר	צורה	מחיר
BASTONE	1	0
שם המוצר	0	2
1111111111	0	2
שם המוצר	3	0

$$\rho(R) = \Gamma - \Gamma \in R \quad (\gamma \in J)$$

Der

Fernández

Discussion

4/xxdte

Symptoms

890

Risultati di combattimento

SAV ₀	
FERR ₀	
FERRO	
CRV ₀ M ₀ NT	
MCRT ₀	

IN VIAGGIO VERSO CRETA

Terrorizzate e tremante per il racconto di Ermes ti precipiti fuori da la capanna e corri verso i campi alla ricerca di tua madre. Lì tra l'alta trovi accoccolato accanto ad un albero, mentre intorno pasco a i greggi, e le racconti preoccuposamente le parole del dio.

«Il gioi» ti risponde «le parole di Ermes mi cominciano di mestizia, ma esse sono vere perché mai gli dei mentono. Devi seguirgli gli ordini del messaggero alto. Viaggerai sino ad Atene, città coronata di olive, e lì cercherai tuo padre Iago. Prendi queste guardie, che un tempo fu di tuo padre, egli lo riconoscerà certamente. Ma prima recati al Passo, il Gran Sacerdote di Trezene e presta ascolto ai suoi consigli. Buona fortuna, il gioi mio Dimostrai degno de tuo nobile padre e del tuo povero fratello».

Dopo aver così parlato tua madre si volta, per timore che tu scorga le sue lacrime. Allora indaga, per un istante, ma poi stringerlo con forza al petto, corre via lungo la collina e verso la città. Sta spuntando il giorno, e l'orizzonte è rosa. Ha appena sfumato il rosso orizzonte. Le strade di Trezene sono vuote, e ci sono un gruppetto di schiavi che si affrettano di fare ritorno al loro padrone. Presto giungi al tempio, accolto dal Gran Sacerdote, egli si siede a un masso e dice:

«Ateneo ti dice, apriti che tu intraprendi un così lungo viaggio in terra che non hai mai nemmeno sognato, ti devo avvertire molt'pericolosi, attento, e senza l'aiuto di un dio non potrai avere successo. Scegli un dio, o Ateneo, che ti protegga, ti guidi. Con Atene dai verdi occhi ti offre il dono della saggezza. Ares, dio della guerra, ti offre la forza. se ti attira la bellezza, allora scegli Afrodite. Oppure scegli, A pollo,



il dio arciere che ha il dono della profezia; oppure Fra, regina degli dei, che ha autorità sullo stesso Giove, ma ricorda anche che dovrai viaggiare per mare e oceanici territori di Poseidone. Scegli dunque tra questi dei uno che ti protegga, e rendigli omaggio. La fortuna sia con te, Alteo figlio di Egeo.

Se scegli Afrodite, vai al 42.

Se scegli Ares, vai al 71.

Se scegli Poseidone, vai al 117.

Se scegli Atena, vai al 168.

Se scegli Era, vai al 203.

Se scegli Apollo, vai al 352.

2

La via è aspra e presto sei stanco. Mentre stai affrontando una ripida salita ti superano un uomo e una donna a cavallo. Sono intenti a parlare e non si accorgono di te, a polvere che so c'è un fiato ti entra negli occhi e ti fa tossire ma non puoi reagire perché sono ormai lontani. E finalmente raggiungi la cima della collina e da lì per la prima volta nella tua vita, puoi vedere laggiù la valle, fertile ed invitante; ecco, in lontananza, Itrinto, e un po' più vicina, ad est, Epidaurio sacra ad Igea apoteica, il magico guaritore. Dopo aver bevuto a gran sorsate di latte, l'affrettati a scendere a valle. Ora, sentiero si biforca: andrai a sinistra (vai a 309) o a destra (vai al 410)?

3

Il sole illumina dolcemente la terra, e i suoi cari ragazzi giocano con le chiome degli alberi. Fuori da Cleone la strada sale dolcemente sulla cresta delle colline e le

Prendi il punto di INI AMIA per la tua condotta condarda.

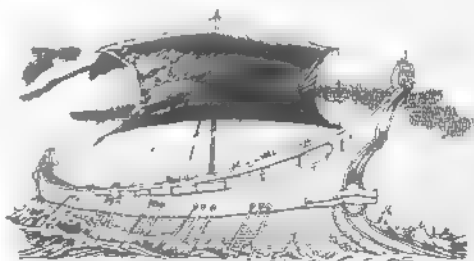
Se il tuo protettore e Ares vai a 157, a trimenti al 228.

Bussa una prima volta alla porta, ma nessuno risponde. Aera lass di nuovo e con più forza. Questi volta ti apre un serva appare sorpresa e vederti e subito chiama un robusto di nome, che ti indosso un grembiace di lina. Questa lina ha evidentemente il controllo della cucina, e quando ti sorge qualche cosa così le rispondi "Alie" e vai al 280 o "Pyr paas" (vai al 604).

Prendi la coperta e ne rivesti il contenitore, ne acquista torna una passavivande e zuppa che ti trabocca il secchio sul tavolo. A questo spettacolo ti toglia indifferenza, inorridita.

Vai al 120

La tua eroica personalità è ora divenuta così insignificante che gli dei nemmeno si scomodano a distruggerti, ma lasciano che tu ti trascini in questa miserabile esistenza, fatta di meschine fuffanterie alle quali non sei più capace di sfuggire.





La regina delle Amazzoni è seduta a gambe incrociate su un poseroso tappeto. Indossa una pelle di leopardo fermata da una spilla d'oro. «Ecco ciò che cerchi» e dice «Attendi ora dalle rive di Atene, e non usare che le tue mani dai grandi remi sbarchino su queste spiagge. Intanto che l'oni veggente Giove scriverà la terra con la sua vista immortale».

Allora accetta dalle tue mani l'oggetto. Le culla per un momento tra le sue braccia e poi, fissata dagli occhi, ti dice: «Pure gli Ateniesi siano avvisati, perché se mai verranno alle coste delle Amazzoni non saremo pronti. E i giovani di Atene periranno su una riva straniera così come i fiori s'aggrinzisce nella brace calura estiva, lasciando spoglio il giardino. Tuttavia, in cambio della tua eroica generosità, ti posso essere di qualche aiuto. So infatti, che stai viaggiando verso Crete. Lì cerca un Amazzone di nome Lembra e dille che sei amico di Antiope».

Detto questo, si toglie la pelle di leopardo dalle spalle e te la porge, affinché Lembra possa riconoscerti. Non ti trattieni un secondo di più e immediatamente torna da Egeo per annunciarli che è tornata la pace tra i due popoli. Prendi 5 punti di ONORE per aver evitato la guerra e vai al 25.

1)

Dopo un po' inizia la gara. È evidente che la squadra rossa non può farcela e come se un bambino si trovasse a gareggiare contro gli adulti. La squadra blu tocca l'auriga rosso, che a causa della sua inesperienza sbanda dalla parte sbagliata, mettendo fuori causa entrambe le squadre. Subito il cochio giallo si porta a

comando e la gara si conclude senza altre emozioni. Sei stanco, dopo la corsa dei carri di Acarnè e vai a riposarti. Il mattino seguente ti alzi e riparti per Atene.

Vai al 474.



10

Mentre avanzi, senti da una voce cavernosa ti gridano «Straniero, vieni a divertirti». Il tuo cavallo mormora un bruciato e subito inizia la musica. Per una nirta insinuata, le sue mani, ne c'è due e iniziere a saltzare. Il sangue cala e batte nei tuoi polsi, psallire ore e bevvi in abbondanza del frutto della vigna. Così, ti perdi nel Poggio beato di Dioniso.

Vai al 232.

11

Il tuo riempimento di una divina frenesia, tanto da azzardare contro gli uomini. All'assalto improvviso dell'animale, quelli abbandonano impauriti i loro giavelotti e precipitosamente scappano fino a Cirra, ed oltre, così come il contadino che inavveritamente ha

calpestato un serpente indietreggia terrorizzato e fuggendo, lasciando incustodito il suo aratro e abbandonando il suo grano in pasto ai corvi. Ora puoi prendere un giavelotto, che normalmente ha POTENZA e PROTEZIONE; tuttavia tieni presente che puoi lanciare il giavelotto all'inizio di un combattimento senza che questo ti tolga il diritto di attaccare per primo. Quando ti sei sbarazzato del tuo avversario, recupera il giavelotto. Ora continua fino a Cirra andando al 92.

12

Hai ancora sete, ma ti rendi conto che forse era meglio non bere dalle acque di Micene, pregate della polvere delle sue mura in rovina e dei rifiuti della città. Va in giro per gli antichi sepolcrai beneficati della gradevole ombra delle strette viuzze.

Vai al 73.



Sei in cammino già da molte ore. Di fronte, al centro della piana, una bianca città risplende in tutto il suo fulgore al sole del mattino. Sopra, un'aquila volteggia in ampi cerchi, poi si getta in picchiata e si annida di nuovo; fra i suoi artigli tiene saldo un topolino. Raggiung presto la città e scopri che avevi ragione e proprio l'oceano. Rapidamente passa le porte della città, ma vorresti essere a trovè. Il terreno è appiccicoso e i fetori di miserabili mendicanti colpisce il tuo olfatto. Un bambino ti corre incontro e cerca, seguito da molti altri della sua stessa risma, di strapparti i calzari. Con un'aperta smorfia di disgusto ti affretti per i vicoli sporchi, e sgradevoli. Ma il tuo stomaco reclama del cibo, mentre la mente ti sollecita a lasciare questa immonda città.

Se ti fermi a mangiare, vai al 238; ma se cerchi, benché affamato, di lasciare la città, vai al 134.

Quando svolti all'ultimo angolo, trovi una folla immensa e rumorosa. Gli gridi come fanno le donne e i bambini quando festeggiano i conquistatori tornati dalla guerra. Dai uno strattone alle redini, per fermare il cocchio e ne bazzichi fuori agilmente. La folla si è già spinta in avanti come un'ondata ed ora ti sovrasta sulle spalle. Il tuo capo è cinto dell'alloro del vincitore, riceve 5 punti di ONORE per la tua vittoria. Cammini per la città, festeggiato dagli abitanti, mostrandoti affabile con tutti. Infine ritorni all'ostello,

dove sprofondi nel sonno. Il giorno seguente, oste ti porta presto la colazione e subito ti metti in viaggio per Atene.

Vai al 474.

Mentre gli passi accanto, il cane ringhia minaccioso. Ti credi finalmente lontano e al sicuro, ma il cane balza fuori, strappa la catena, ti si avventa contro e ti attonda a dent nel fianco. Lo colpisci con un calcio e te ne sbarazzi. Quando se ne torna nella casa del suo padrone.

Vai al 440.

Mentre t'avvicini a quella specie di insegna ti rendi conto d'esserti sbagliato: non c'è nessun posto dove trascorrere la notte. Improvvisamente due uomini sbucano dall'ombra e ti sbarrano la strada. Stai per balzare all'attacco, ma improvvisamente senti un colpo secco alla nuca e cadi al suolo privo di sensi. Quando rinvieni, scopri che ti hanno rubato il borsellino con i denari e le armi, ma l'armatura che avevi indosso (se ne avevi una, non ti è stata tolta, nonostante i tentativi di allentarne i lacci). Infatti ti senti coperto dal giubbotto e trovi, con un sospiro di sollievo, che i denari e gli oggetti che vi tenevi nascosti non sono stati rubati. Perdi 1 punto di ONORE per la tua cabbenaggine nel farti aggredire.

Vai al 331.

Il grano è freddo e umido, negli angoli si sente lo squittire dei ratte che razziano le scorte di grano di Tebe. Presto cadi spassato e privo di sensi, ma il tuo sonno è agitato, ti svegli di frequente, sudato e quasi senza fiato, come un corridore che è appena arrivato ultimo in una gara e per il quale non c'è la corona della vittoria. Si apre la porta e subito vieni scaraventato fuori da mucchio di grano su cui riposavi. Ti re è stato ferito da un scario, ma non morirà e perciò sei libero di andare.

Stanco e atterrito, corri alle porte del palazzo per recuperare le tue armi temi che il re muoia, nel qual caso saresti sicuramente giustiziato.

Vai al 134.

Nessun altro l'ha notato, e tu uomo si trascina barcollando via dalla tenda. Alla fine la Pizia smette i suoi estatici lamenti e il sacerdote ritorna. «Atco» dice, «il dio che tutto vede così ha parlato:

*Se pace vuoi, brinda per la regina,
o in lotta condurrà vita meschina!»*

Dopo esserti accomodato ripensi alle parole del dio e, prese le armi, ti incammini per Tebe.

Vai al 191.

Prendi alcuni chicchi di grano dalla coppa e li getti tra la folla, il vento disperde il grano e la folla urla e strepita per accaparrarsi anche un solo chicco. Hai

scelto l'azione più giusta e perciò continui a lanciare il grano finché la coppa è semivuota.

Vai al 212.

Improvvisamente due briganti sbucano da un cespuglio e ti pugnalanò a un fianco senza neppure darti il tempo di reagire. Ora sei FERITO.

Vai al 462.

Procaste che è ERITTO GRAVEMENTE, invece di arrendersi diventa ancora più furibondo. Può gettare un solo dado. Abbandona la sua uscia e passa a POTENZA 12, PROTEZIONE 5.

Se riesci a ucciderlo, vai al 315; se invece sei tu a morire, Zeus ti salva e vai al 263.

Nessun eroe greco dovrebbe essere così terrorizzato dopo aver lasciato la propria casa. Prendi il pianto di INFAMIA e torna al 2.





23

Trascorri la notte in una via oscura, tremando per il freddo pungente. A mattino i contadini che si recano a lavorare nei campi ti dileggiano. Perdi il punto di ONORE per aver dormito in un luogo così squallido.

Vai al 3.

24

Affondi il pugnale nella gola del re, e il sangue sprizza fuori come l'acqua da una brocca infranta. Il corpo regale ha un ultimo sussulto, poi si accascia immoto. Hai assassinato un re! Atterrito dall'enormità del tuo delitto, ricevi 7 punti di INFAMIA. Tuttavia puoi prendere la sua spada, che ha POTENZA 3 e PROTEZIONE 1.

Mentre impugni la spada, ti giungono dei rumori. Guardi dalla finestra e vedi delle ombre muoversi nel cortile. Poi senti dei passi frettolosi.

Tenti di scappare dalla finestra, già nel cortile (472)? Oppure esci dalla porta (249)?

25

Pieno d'orgoglio ritorni da tuo padre. Nella grande sala sono ancora una volta radunati i nobili ateniesi. Raccontano il successo della missione ed essi esultano. Ti applaudono come se tu fossi venuto da conquistatore, dopo aver annientato i nemici di Atene e lasciato i loro corpi in pasto ai cani.

Vai al 441.

T'accorgi che la donna è Era, la tua protettrice, la dea dalle bianche braccia.

Vai al 543.

Prendi l'urna, ma nel tentativo di aspergere la folla l'acqua trabocca proprio addosso a due nerboruti cittadini che stanno in prima fila. L'acqua come torrenziale, si precipitano su di te, seguiti da la folla inferocita. Il più alto dei due ti toglie le armi prima che tu possa in qualche modo farne uso, l'altro, intanto, ti colpisce rabbiosamente con un calcio allo stomaco. Ti pieghi in due dal dolore e una raffica di pugni sabbatte su tuo capo. Se non l'hai ancora fatto, devi rivolgerti a Zeus (e così ti ritrovi al 138). La folla è ben decisa a linciarti, e Ade dal volto sinistro sta per liberare il tuo spirito dalla carne dilaniata.

Il mare è ora minacciosamente calmo. I galleggianti hanno smesso di galleggiare e che dall'estremo lenzuolo del cocente gaudio. Il gigante di bronzo, fatto a immagine di un ar. Resce quasi a correre l'acqua, impugnando una spada gigante, suo muso li non fatti di carne si contraggono e a sua bocca sembra avere una smorfia disumana. Non può parlare, ma urla la sua sfida con uno strano fragore metallico. Adesso lo devi fronteggiare in duello. Egi ha PO-

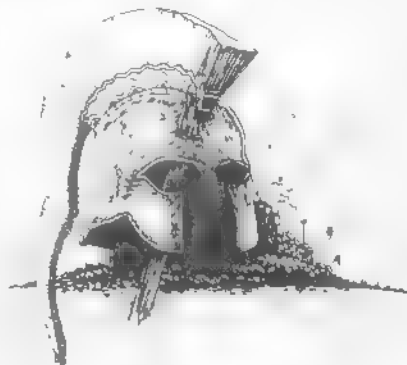
TIENZA 14 *) e PROTEZIONE 18. Tu non hai possibilità di ritirarti.

Se colpisci Takos tre volte, vai al 617.

Se ti arrendi, vai al 443.

Se muori, vai al 174.

Il tocco salutare di Zeus ti ridona la vita e le tue membra, accerate dalle possenti mandibole del serpente di Poseidone, si risanano miracolosamente. Devi continuare la lotta. Puoi rimanere sulla riva, vai a 484, oppure raffarti in mare per fronteggiare il nemico (vai al 361).

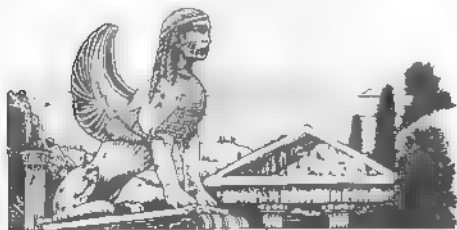


Li cavaliere ti oltrepassa, e a fatica ti trascina fuori dal fossato. Ecco che però il cavaliere torna al galoppo verso di te galando, e ti accorgi che si tratta di una donna. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al 107.

Appesantito dall'armatura e da una fune a cui avevi pensato di aggrapparti quando ti sei tuffato, affondi e boccheggianti cerchi affannosamente di liberarti da quel peso sopra il ribollire dell'acqua puoi sentire le risate del capitano, dei marinai e dei quattordici altri. Mentre sta per essere sopraffatto da angoscia qualcuno ti afferra e ti trascina fuori da quelle acque mortifere. Scopri con imbarazzo che è stata proprio la donna della barca a salvarti, dopo essere riuscita a governare la barca lontano dagli scogli. Prendi 2 punti di INFAMIA.

Se Afrodite è la tua protettrice, vai al 587.

Altrimenti, vai al 395.



Afferri un po' di grano e lo getti tra la folla, aiutato dal vento che spira fresco alle tue spalle. La folla, entusiasta, si getta a tentoni per raccogliere il grano sacro, simbolo della rinata fertilità della terra.

Vai al 300.

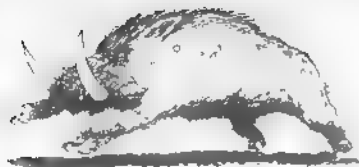
Cadi sulla sabbia e tutte le cose che avevi con te sono trasciniate dal vento furioso e da flutti né e profondi del mare. Ti rimangono solo i documenti per Minosse (se li possedevi), ciò che avevi avuto da Antiope, un'arma a tua scelta, una parte dell'armatura a tua scelta, e ancora un oggetto segnato sul tuo FIOGLIO DI VIAGGIO, che non sia però né un'arma né una parte dell'armatura.

Vai al 363.

Ti metti a invocare a gran voce il dio del mare «Oh, se mai puoi sentirmi dalle profondità del mare, ti prego, aiutami, liberami da questa creatura che appartiene ai tuoi regni». Allora le acque cominciano a mugghiare, e un vortice inghiotte il serpente, già in quelle stesse regioni buie come la pece da cui era venuto, frustandone la brama di gloria nel suo impetuoso abbraccio.

Sei stato salvato da Poseidone che ora ti è NUTRI-TRALE.

Vai al 349.



35

Qualcuno si precipita verso di lei ma è troppo tardi. I marinai se ne stanno fermi e atterriti, incapaci di salvare la donna dal suo cupo destino. Prendi 4 punti di INFAMIA e vai al 608.

36

Ma dentro, la locanda è ancor peggio di quanto potesse far intuire l'esterno. C'è un odore tremendo di cibo andato a male e di stanze malavate. Nonostante la nausea vai sino al banco di mesetta. «Oste!» gridi, «una camera per la notte!»

Da l'altra parte del bancone l'oste, un grassone dall'aspetto codardo, continua a far finta di non sentirti. A tuo fianco un vecchio scalzo ti dice: «Sgalloni, se tossi in te me ne andrei subito. Il pidaiato è pieno di banditi senza scrupoli, che terrorizzano il tempio di Esculapio, i guaritori. Presto, vattene, prima che s'accorgano che sei straniero e ti ammazzino». E con un tono di sarcasmo aggiunge: «Ah già! Ma forse vuoi fare eroe; di sicuro libererai la città da questa maledizione, ah-ah!»

Intanto è arrivato l'oste, e ti dà la chiave per una stanza al piano di sopra. La prendi, paghi l'oste e sau-

nella tua camera ad aspettare che il Sonno dalle unghie d'oro ti sfiori e chiuda le tue stanche palpebre (199).

Oppure reagisci ai sarcasmi del vecchio e ti metti in caccia dei banditi (508).

37

Ti getti all'attacco, ma anche i tuoi avversari sono lesti a prendere i paglioli dal risotto dei mantelli e a difendersi. I cospiratori hanno POTENZA (15+1 per pugnali, PROTEZIONE 13, 12+1 per la pelle d'orso). Ricordati delle regole per combattere contro più avversari.

Se entrambi i tuoi avversari sono FERITI GRAVEMENTE, vai al 301.

Se ti arrendi, vai al 450.

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al 134.

Se cerchi scampo fuori dalla locanda, corri verso Tebe, vai al 134.

38

Sei riuscito ad andartene con il frutto del tuo ladrocinio. Ben stretta la pagnotta sotto la tunica e esci rapidamente dal mercato, ancora terrorizzato dall'idea di essere scoperto. Non è che tu al bivio partico armente fame, ed in realtà non riesci a capire il perché del tuo furto insensato. Puoi mangiare la pagnotta e distruggere così la prova del furto (346), oppure puoi tentare di venderla a un passante (594).

Ti ritrovi su una ripida crista, e la salita sembra non dover finire mai. Alla fine però riesci a raggiungere una piccola piana. Ma vieni nuovamente trascinato per le gambe, ed anzi ora vieni afferrato in ogni parte del corpo. Invano supplichi pietà: solo una risposta ti risponde. Improvvisamente il tuo persecutore lascia la presa. Ti alzi per un istante, ma non c'è più il suolo sotto i tuoi piedi! Cerchi disperatamente di ghermire l'aria, ma precipiti inesorabilmente sempre più giù. Nemmeno Zeus può salvarti da una morte inesorabile.

Lai una breve sosta, poi subito riprendi la marcia senza impedimenti fino ad Atene. Ora devi trovare la via per il palazzo, ma non sai come fare. Davanti a te stanno grandi case di pietra, le dimore di qualche signore della città, eppure non grandi abbastanza per essere la casa di tuo padre. Dal altro lato, una fila di casette di fango e mattoni, si snoda fino alla città. Puoi continuare per questa via e girare a sinistra (90) oppure a destra (580). Oppure puoi chiedere a qualcuno la via per il palazzo (426).

Puoi comunque disarmarlo e condurlo alle autorità cittadine per sottoporlo al processo. Puoi prendergli l'ascia (ha POTENZA 5, e PROTEZIONE 3) e continuare il giorno dopo per la tua strada.

Vai al 263.

Offri le tue preghiere ad Afrodite e subito dopo ti metti in viaggio per Atene, dove regna tuo padre. Ma la strada è dura, attraverso un vero e proprio deserto dove il sole batte incessantemente, cosicché dopo molte ore di cammino i tuoi piedi sono stanchi e la vista sempre più annebbiata. In lontananza scorgi un cavaliere solitario che viene a galoppo verso di te. Ti nascondi nel fossato finché sia passato (30), oppure continui normalmente (107)?

Ahora il sacerdote sorride, ma quel sorriso ha l'effetto del gelo sui campi di grano dorato, che fa perire il raccolto.

Vai al 126.

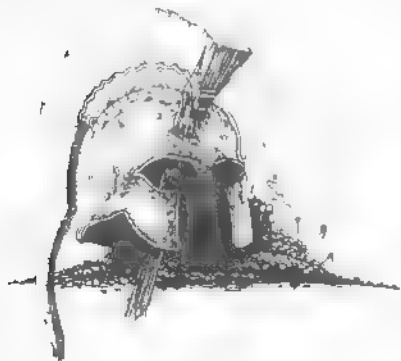
Se Poseidone ti è FAVORITO, ogni volta che esce un 5 il tuo cavallo favorito avanza di uno spazio, se ottimizzi il punto di ONORI. Se Poseidone, signore dei cavalli, è tuo protettore, allora il cavallo su cui hai puntato avanza di uno spazio ogni volta che esce un 5 senza che tu debba investire alcun punto di ONORE.

Ritorna al 391.

Tirinto sembra così poco interessante quanto io è stato il tuo viaggio sin qui. C'è qualche rissa tra ubriachi, ma non è cosa in cui immischiarsi, per un eroe. Inoltre le fatiche del viaggio cominciano a farsi sentire nel

gambe, e devi perciò riposarti. Cerca un posto per trascorrere la notte.

Vai al 200.



46

«Atena» ti dice: «Io sono la tua protettrice. I ra e tu mi ha abbandonata così, senza nemmeno riflettere! Guardo meglio che è vero! Sulla riva c'è la dea immortale, la regina degli dei. Allora ti affrettati a ritornare alla riva, ma la dea parla ancora una volta: «Il dono che ti potevo offrire era quello di intercedere presso Zeus, ma ora, quando m'invocherai, non ti presterò ascolto a meno che tu non abbia compiuto un sacrificio in mio onore». Hai offeso mortalmente la dea, ed ora puoi essere salvato da Zeus solo una volta di più

di quanto ti è concesso, ma soltanto dopo aver sacrificato, e tolto dal tuo punteggio 6 punti di ONORE a Era.

Vai al 146.

47

Le tremende cornate ti hanno ferite a morte, ma Zeus cura le tue membra sacrate. Ti sembra quasi di sentir parlare lo stesso re degli dei: «Ti ho salvato, Atena, ma per meritare il dono della vita ora devi uccidere il toro».

Devi perciò continuare la lotta.

Se vinci, vai al 225.

Se preferisci ritirarti, vai al 515.



48

Ialos si avvicina a grandi passi, pestando il mare con fragorosamente quanto un arciere che s'abbatte sulle porte di una città. Il gigante non può che aver a meglio su di te, ma noti che sul fianco destro ha come un segno circolare, come una specie di tappo. Forse è quella la parte da cui il suo cuore, la sua linfa vitale,

fuoriesce! Ti butta nell'acqua, e bassa, ti arriva alla caviglia, e rapidamente arriva a fianco del gigante Talos ha POTENZA (*) 14, PROTEZIONE 18 Puoi tentare di forzare l'apertura (365), oppure combattere contro Talos.

Se lo colpisci tre volte, vai al 617.

Se ti arrendi, vai al 443.

Se muori, vai al 174.

49

Sotto di te si estende Atene, in tutta la sua magnificenza: Quanto più grande deve sembrare la terra a Zeus, l'allato dell'Olimpo, eppure Atene deve essere certamente la più bella tra le città, seconda sotto al regno degli dei. Dappertutto ci sono templi dedicati a tutti gli dei, segno della devozione degli Ateniesi agli Olimpi, ma il più grande è dedicato ad Atena. Al suo fianco c'è il palazzo di tuo padre. Il sole, che batte sui marmorei pilastri, asciuga la pioggia di poemi. Tu precipiti lungo la collina, smarrito di giungere finalmente alla meta.

Vai al 236.

50

Il voto di Egeos si fa improvvisamente serio. «Sei venuto in un momento prezioso, figlio, perché su Atene grava da tempo un tremendo destino. Ogni anno, infatti, dobbiamo inviare a Creta sette giovani e sette fanciulle per saziare la spaventosa ingordigia del Minotauro. Ma tu, figlio mio, sarai il nostro emissario: ti invierò a Creta con dei doni e un messaggio per Minosse. Gli chiederai di far cessare questo terribile



tributo, in cambio di oro e di argento. Di questi ne abbiamo in gran quantità, mentre Atene ha molto bisogno dell'incestimabile fiore de a nostra gioventù. Se non accetterà, riferiscigli che allora muoveremo guerra contro Creta». Il generale Eketone, un uomo brutto dalla lunga barba, aggiunge: «E ci porterai tutte le informazioni che potrai, semmai il peggio dovesse accadere». Tuttavia dai suoi occhi iniettati di sangue si può intuire che è proprio nel peggio che egli spera. «Vieni» continua l'gea, camminando fino all'ingresso della grande sala, «adesso stilerò i documenti». Aspettane a sala finché l'gea abbia finito di compilare i documenti (364). Oppure lasci i nobili ateniesi li radunati per seguire tuo padre (123)?

51

Sulla strada che porta fuori dalla città arrivi ad un crocicchio. Proprio nel mezzo c'è a statua triforme di Ecate, la regina degli inferi e dea della notte. Ognuna de e sue tre teste guarda in una diversa direzione. In una delle sei mani tiene un cucciolo nero, color dell'ebano, dalla testa mozzata, in un'altra una torcia. Puoi passare alla sua destra, verso Eleusi (recati all'86, oppure alla sua sinistra, verso Delphi (recati al 478).

52

Resti sveglio per un po' e pensi a quanto ancora ti resta da viaggiare. Dopo aver lasciato Trezene hai molto peregrinato, e molte cose hai conosciuto, eppure il tuo compito non è compiuto nemmeno per metà,

e sai che tanto tempo passerà prima che le parole di Ermes cessino di echeggiare nella tua mente. Finalmente, cadi preda del sonno.

Vai al 411.

53

Non c'è speranza. Siete rimasti soltanto in due aggrappati ai rottami alla deriva. Ma il tuo compagno improvvisamente si lascia sfuggire la tavola a cui s'era stretto e scivola nelle profondità del mare per mai più riemergere. Senti che le forze stanno per mancarti, stai per cedere e quando decidi di cedere la tua anima a l'Adè, ecco che compare il tuo protettore a offrirti soccorso se gli dimostrerai la tua fede. Per salvarvi, devi sacrificare 4 punti di ONORE, ma se non lo puoi fare, la tua sola speranza è di pregare Zeus (se non lo hai già fatto). In entrambi i casi vai a 247. Altrimenti il tuo corpo sarà costretto a galleggiare inerte, privato di umane attenzioni e della sepoltura, e la tua anima vagherà, ombra senza patria, sulle rive del Lete.

54

Stanco ed incollerito getti il vaso contro un angolo, dove si frantumava in una miriade di pezzetti. Come sembrano lontani Creta e il labirinto! Incominci a battere sulla porta, gridando che ti lascino libero, ma le guardie non si muovono, e alla fine devi smettere. Forse il tuo protettore ti può salvare.

Vai al 569.

Poi veloce di una freccia scoccata contro il cervo in fuga, ti dio l'appare e ti dice «Alteo, sei in grave pericolo. Procuste, il taverniere, compie un rito riccapriciante per adattare gli avventori ai suoi letti, usando l'ascia per accorciarli se necessario. Nasconditi dietro la porta, così forse potrai sorprenderla. Ma sbrigati».

Vai al 272.

Attendi un tratto ecco un lampo accecante, poi senti che non vedi più. Urti del dolore, come un uccello tritrito in volo prima di cadere. Poi braccia robuste ti afferrano da dietro e ti trascinano via rapidamente. Spesso ti capiti, e per questo senti spinte avanti rapidamente.

Vai al 39.

Sopravvanz molti altri gruppi di pellegrini ma non ti fermi a parlare con loro, per non perdere tempo e arrivare prima possibile alla meta. Per questo non badi nemmeno agli ostelli che costeggiano la via a intervalli regolari, dove potresti trovare un po' di riposo dalle fatiche del viaggio. Ormai, sei vicino a Delfi, a giudicare dal crescente numero di pellegrini sulla via, tanto che c'è sempre qualcuno davanti a te. Cala la notte mentre ti avvicini alla città di Cirra.

Vai al 339.

Mediti per un po' sulla funzione che può avere l'acqua nella cerimonia.

Se decidi di berla, vai al 435.

Se decidi di usarla per spegnere la fiamma, vai al 306.

Se decidi di versarla sul grano, vai al 101.

Se decidi di aspergere la folla, vai al 27.

Saluti i marinai dai muscoli possenti e spieghi loro il tuo piano. Un marinaio ha una lancia dalla punta ricurva con cui si possono uccidere le macche, troncando le loro vite prive di coscienza. Se decidi di fare questo, vai al 535. Altrimenti potresti tentare di combattere disarmato contro una macca. Se lo fai, vai al 565.

Adesso Era ti è FAVOREVOLE. Ricevi 2 punti di ONORE e vai al 294.

Mentre perquisisci la casa, trovi un pettorale (PROTEZIONE 2).

Vai al 263.

Per un momento la folla s'arresta. Vedendo la loro indecisione, decidi di esortarli a risparmiare i due: «Non macchiate la città di una azione così ignominiosa» grida. Allora la folla capisce che tu sei un grande eroe e presta ascolto alle tue parole; si disperde in silenzio la-

sciando liberi gli stranieri. I due ti ringraziano di cuore, affermando che se ne andranno subito via da Atene in cerca di una città più ospitale.

Vai al 394.



63

Gridando «al ladro!» ti precipiti contro i malfattori, ma si tratta di gente di poco valore, e quando arrivi al baracchino ce n'è rimasto uno solo, che era inciampato sulla frutta sparpagliata al suolo in quel tranbusto. Il tuo corpo va a segno e il ladro resta a terra, **IL RITIRO** Lg 1 ha **POTENZA** 6 e **PROIEZIONE** 10.

Se lo hai **FERITO GRAVEMENTE**, vai al 438.

Se ti arrendi a lui, vai al 149.

Se muor, ma sei salvato da Zeus, vai all'86.

Se ti ritira, vai all'86: ricorda che quando decidi di ritirarti perdi 1 punto di **ONORE**, se poi il tentativo di ritirata ha successo, prendi 1 punto di **INFAMIA**.

64

Deciso a sventare una così malvagia congiura, ti fermi per un momento a riflettere sulle possibilità che ti indicano Lachesi, dall'animo spietato, e le sue sorelle. Puoi andare a palazzo e avvertire il re della congiura nei suoi confronti (vai al 506). Oppure puoi cercare di opporvi tu stesso ai cospiratori (vai al 372).

65

Tuttavia non c'è nulla di cui aver paura. Nessuno ti nota, ma perdi 1 punto di **ONORE** per essere stato così timido, al contrario di tuo fratello, eroe aperto e generoso. Torna al 45.

66

Mentre proseguiti, la donna si rivela essere la dea Atrodite: «Sei un bravo giovane, Alteo» ti dice a dea con un sorriso. «Hai confidato nella bellezza» continua Atrodite, scuotendo con grazia i capelli. «perciò ti premierò. Per vendicare la morte di tuo fratello dovrai viaggiare molto, sino a Creta. Lì dovrai prima di tutto cercare Arianna, figlia del re Minosse, che ti aiuterà nella tua impresa. È una fanciulla colta e anche bella, sebbene non quanto me. Puoi fidarti di lei. Ora ti condurrò fino a Tirinto, dove ci riposeremo. Mi resti di darti ancora un'informazione importante, ma lo farò quando saremo più a nostro agio». E poiché s'accorge che sei confuso, in preda a mille dubbi senza risposta, ti rassicura con una carezza sulla spalla e un irresistibile sorriso, dicendo di rilassarti.

Vai al 154.

Mentre ti passa accanto, afferrì la sua criniera dorata e gli montò in grappa. Il cavallo si imbizzarrisce e comincia a galoppare selvaggiamente lungo la riva. Trovi molta difficoltà a domarlo, ma alla fine ci riesci. Allora scorgi un vecchio fermo su la riva, vestito di blu marino e aighe, «Bravo» ti dice «mi sei piaciuto. Io sono Poseidone, dio dei mari, ma anche signore dei cavalli. Ti ricompenserò per la tua abilità: il mare non sarà più un pericolo per te. Puoi continuare il tuo viaggio con la mia benedizione, anche se non posso concederti il coraggio di tuo fratello o la saggezza di tuo padre». Dopo che Poseidone ha detto questo, il cavallo si lancia a galoppo verso il suo divino padrone e poi nel mare. Non hai nemmeno il tempo di rendersi conto di quel che sta succedendo che ti ritrovi a nuotare nell'acqua per non affondare. Se Poseidone non è il tuo protettore, da adesso tu sei FAVORITO.

Prendi comunque 3 punti a ONORE. Pieno di sacro timore per l'apparizione del dio marino, viaggi fino a Crommione, oltre Cenerée.

Vai al 100.

Il capitano della nave è un ometto dal volto segnato da venti e tempeste, che prontamente accetta la tua offerta in denaro. «Partiremo fra due ore» ti risponde «e non aspettiamo nessuno». Prima di partire fa una passeggiata lungo il fronte del porto, guardi i vascelli dipinti con allegri colori scaricare le merci di lontanissime regioni: il paparo dall'Egitto, il grano dal Mar

Nero, i vasi da Creta. Ma è tempo di tornare alla nave e correre facendoti largo fra la folla. Mentre sali a bordo scorgi già altri passeggeri fare le loro preghiere al dio del mare. I marinai prendono posto ai remi. Ti lasci cadere su una scomoda panca e la nave inizia a scivolare sul mare. Nonostante l'assembramento di prima ora ci sono solo pochi passeggeri.

Vai al 348



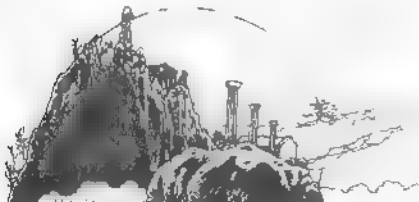
Prendi 1 punto di INFAMIA per non aver difeso l'onore di tua madre Etra.

Vai al 134.

Il mattino seguente un uomo irrompe nella locanda e ti sveglia. Il terrore è scolpito sul suo volto: «Il re è morto! Colpito a tradimento! Morto nel vigore dei suoi anni, come un albero possente abbattuto dal boscaiolo, che prima era un esserino minuscolo sotto la

sua ombrosa chioma». Prendi 2 punti di INFAMIA per non essere riuscito a prevenire questo folle gesto e fuggi dalla città il più presto possibile

Recati al 134.



71

Ti rivolgi in preghiera ad Ares e subito il dio appare, avvolto da una nube acre e pungente «Hai scelto me?» ti dice «Ottima scelta. Sono il dio della guerra, sono il più forte. Tra noi niente sortiglie, niente giochi di parole. Allora dimmi: ah, vedi, vuoi? (nosso, vuoi uccidere il Minotauro? Va' allora e che ti forza sia con te! Lo so, e un po' fuori moda ma i vecchi sistemi sono i migliori!»

Puoi aggiungere 2 punti a tua POTENZA umana tutte le volte che ti si dà in combattimento. Ora puoi incamminarti verso Atene, dove regna tuo padre.

Vai al 2.



72

Segui furtivamente il vecchio, stando attento a non farti notare. Raggiungi la tenda e ne scosti un lembo.

Se Apollo è il tuo protettore, vai al 521.

Altrimenti vai al 56.

73

Adesso è ormai pomeriggio e i raggi del sole si fanno meno cocenti. L'attività della gente è rallentata. Passi accanto ad una nicchia dedicata al tuo dio protettore, dove molta gente sta pregando. Lì vicino c'è un vecchio mendicante timoroso, che benedice i passanti che prestano attenzione alle sue suppliche. Egli ti chiede aiuto: cosa fai, vai dal mendicante e gli doni una moneta (233)? Oppure prosegui per la tua strada verso Cleone (536)?



74

Fai un ultimo tentativo per convincere la guardia a lasciarti andare. «Manda un messaggio al re e alla regina» gli dici. «Loro ti diranno che sono veramente Ateo e non un impostore».

Vai al 241.

75

Meravigliati per l'atteggiamento del re nei confronti di un figlio di re, a ma appena ti trattiene dal far resistenza mentre ti guardano concucono granaio. L'ambiente è umido e buio, dappertutto ci sono cumuli di grano per l'inverno a venire. Ti addormenti, ma il tuo sonno è agitato dagli incubi di un destino sfavorevole. Così, il giorno seguente sei rassegnato al peggio.

La porta del granaio s'apre lentamente ed entra il re in persona, grondante di sangue. In mano ha la testa mozzata di un cospiratore. «Mi hai salvato la vita» tuona la sua voce. «Non ti dimenticherò. Vieni ora ad unirti alle gioie della nostra festa».

Vai al 310.

76

La sollevi ma, mentre sta per gettarla tra i flutti rabbiosi, scopri che non riesci quasi più a muoverla. Il suo peso ora sembra enorme e devi adagiarla sulla riva di fume. E quando la guardi meglio ti accorgi che non si tratta di una strega, ma della sposa immortale di Zeus, di Era dalle bianche braccia.

Adora la dea ti rimprovera: «Tratteresti forse così tua madre? Agresti, così a Irezene? No, non credo. D'ora

in poi sarà solo, e questo non ti piacerà, ne puoi essere certo». In un bagliore accecante la dea scompare. Devi prendere 2 punti di INFAMIA. Se Era è tua protettrice non ti aiuterà quando l'invocherai, a meno che tirando un dado tu non faccia più di 3 punti. In questo caso la preghierà e costerà 2 punti di ONORORI. Se la dea invece non è tua protettrice, essa ti è SFAVOREVOLE.

Vai al 294.

77

Il vecchio cammina lentamente e ti conduce per ampie strade, soleggiate e ben tenute. Oltre il tempio di Atena, protettrice della città. Tuttavia il vecchio sembra ora portarti lontano dalle vie principali, lontano dai luoghi pubblici e dall'Acropoli. Alla fine il mendicante si ferma e ti indica: «Ecco, ecco il tuo palazzo. Che tu possa godertelo». E con tuo grande stupore comincia a ridere istericamente e, con un'agilità che smentisce la sua venerabile età, saltella via per un viottolo. Prendi 1 punto di INFAMIA per essere stato giocato così.

Vai al 334.

78

Nemmeno l'ance, a di tua madre avrebbe deviato al cospetto di gente di rango inferiore, di contadini, che zappano il terreno e si guadagnano il pane fondendo il bronzo. Il tuo è davvero un atto vergognoso. Prendi perciò 2 punti di INFAMIA. Alla fine la folla ti sorpassa e puoi notare che l'oggetto che trasportano e il

cadavere di un bell'uomo dai capelli castani, sventrato da un colpo di spada. Prosegui verso l'Acropoli (al 230).

79

Proprio mentre stai per intraprendere la tua eroica impresa noti che ogni mulca porta un marchio, un tridente, simbolo di Poseidone sulla fronte. Evidentemente questa è la mandria del dio e acciderne un capo significherebbe suscitare la sua ira. Perciò gridi ai tuoi compagni di non compiere una tale azione. Sollevato, e tuttavia privato di quel alimento, ritorni alla nave.

Vai al 595.

80

Non appena hai impugnato la lancia un gruppo di Amazzoni, una ventina o forse più, ti circondano. Frano loro a disturbare il silenzio della notte con i loro movimenti, attratte com'erano dalle tue grida. Spegli nervosamente che sei un ambasciatore di Egeo, che devi vedere la regina e che lei stai portando un dono di pace. Scortato dalle Amazzoni, spinto anzi dalle loro lance, arrivi ad una tenda più ampia e capace delle altre.

Vai all'8.

81

Non devi essere così avido. Perdi 2 punti di ONORORI e vai al 263.

«In un momento, amica» esclama, «forse voi potrete aiutarci. Non so da dove veniate, ma io devo viaggiare attraverso il mare color del vino fino a Creta. Se la vostra patria è forse Naxos bagnata dal sole o la sacra Delfi o forse la gentile Citera, o qualche cosa di lontana, vi prego, allora, parlatemi della vostra terra». I loro volti, a queste parole, s'accendono d'un sorriso beato, come se i corce dei loro animi fossero state toccate dal ricordo di un luogo paradisiaco. «Veniamo proprio da Creta» risponde uno dei due. «Veniamo dalla terra di Minosse e ci torneremo volentieri. Prima, però, dobbiamo viaggiare fino a Delfi, dall'oracolo di Apollo. Se tu vai a Creta rivolgiti pure alla figlia di Minosse e dille che ti conosci. Il mio nome è Eaduros».

I due Cretesi fanno un ampio gesto di saluto ed escono dalla porta di Atene per il loro lungo viaggio verso Delfi.

Vai al 394.

Un grande e tremendo dolore. Lisifone tace nella mazzetta a cercar riparo. Le sue demoniache sorelle la seguono, perché non hanno tegame per un tale combattimento. Ma, prima di dileguarsi, si urlano all'unisono: «Che tu sia preda dell'angoscia, che ti assalgia il terrore fino a farti schiantare il cervello quando è in contrappunto nuovamente». Poi svaniscono nel freddo cielo notturno. Prendi il punto di INFAMIA per aver attaccato delle divinità, ma anche 2 punti di ONORE

per esserti dimostrato prode in combattimento. Le Furie tuttavia ora ti sono SFAVOREVOLI.

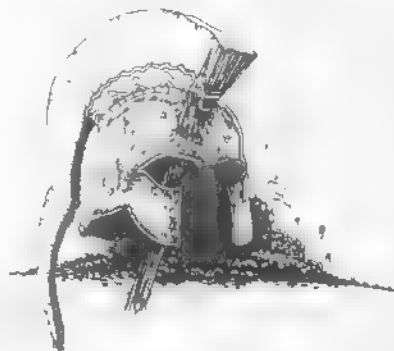
Vai al 501.

Lachesi è una delle tre Moire. Ha due sorelle: Cloto e Atropo. Perdi 1 punto di ONORE per non averlo saputo.

Torna al 64.

Riempi il calice e trovi il vino veramente eccellente.

Vai al 561.



E così, al più bel fiore del giardino attico dopo l'orgogliosa Atena, E eusi, sede dei misteri consacrati a Demetra, splendente perla che brilla col suo occhio generico sulla dorata Salaminia! E eusi, dove ora ti trovi, Alteo, proprio nel mezzo dei tassi del giardino del grano, Demetra degli occhi splendenti signora della terra e di tutti i frutti che la terra produce. Ti muovi lentamente tra la folla radunata devotamente nel momento più atteso, quando Persefone, spirito della primavera, ritorna alla terra e fa così rifiorire la vita.

Vai al 416.

Il guardiano sembra conoscere questo nome, sei fortunato! Però non ti lase a entrare, anzi ti rimprovera per essere venuto a ingresso principale e ti manda ad un'entrata secondaria e retro angolo. Da questa viene un forte odore di cibi cucinati, e senti i classici rumori di preparativi per una festa.

Bassi (7, oppure entri subito nella cucina (270),

Prima di prendere il mare devi fare un'offerta a Poseidone.

Se gli offri una preghiera, vai al 194.

Altrimenti, vai al 348.

Dopo aver spento la fiamma, rivolgiti la tua attenzione alla coppa piena di grano.

Se mangi il grano, vai al 269.

Se bruci il grano nel braciere, vai al 404.

Se getti il grano nell'acqua, vai al 4.

Se spargi il grano tra la folla, vai al 32.

Cammini ancora un po' e finalmente giungi su una strada che conduce nel cuore della città. Ti rendi conto che avresti fatto meglio a chiedere alle guardie alle porte di Atene la via per il palazzo. Ti avvi per quella strada, ma ti accorgi che c'è una gran folla attorno a due uomini stranieri a giudicare dalle tuniche che portano intessata l'immagine di un'ascia. Tienne. Sembra che li stiano per lapidare.

Cosa fai, ti volti e continui per la tua via, perché sei anche tu straniero e non vuoi intrometterti. Vai al 394. Oppure intervieni per salvare i due da a folla (vai al 489).

Puoi investire 3 punti di ONORE per l'aiuto di Atena 405, oppure perdere 1 punto di ONORE e andare al 325.

Finalmente giungi ad un ostacolo dove decidi di trascorrere la notte. Il tuo sonno è agitato e senti strani dolori alle braccia e alle gambe. Molte volte credi di vedere il tuo dio protettore, ma, quando cerchi di parlargli, la visione svanisce. Che forse gli dèi stiano cercando di dirti qualcosa? Puoi sperare soltanto che l'oracolo abbia una risposta. Il giorno dopo, perciò, ti

preparati per andare a Delfi, smanioso di risolvere quest'enigma.

Recati al 511.

93

Ti fermi alla vista della nicchia per pregare il tuo dio protettore. Per un istante puoi quasi sentirne la presenza, come se ti spingesse a continuare il tuo viaggio fino alle sponde di Creta. Prendi il punto di ONORE per la tua devozione e torna al 73.

94

La gente si accalca in una vicina locanda, e tu con essa. Dappertutto c'è odore di vestiti bagnati e il pavimento è zuppo. Ti scaldi accanto al fuoco e, poiché non hai denaro per pagarti da bere, devi accontentarti di ascoltare i frammenti di conversazione che riesci a cogliere. Da questi, forse, potrai ricavare qualche utile informazione.

«... sembra che sia stata nominata ancor prima che l'altra lasciasse...», «... ma alla tua gara si sono dati dentro, tutti quanti, e han preso fuoco. Sono morti in due...», «... sì, e ce che sa la regina stessa a farsi il vino; dicono che è meraviglioso...»

Qua c'uno si spinge fino davanti a te, accanto al fuoco. È cessato di piovere e la locanda si svuota lentamente. Anche tu esci nel sole della sera.

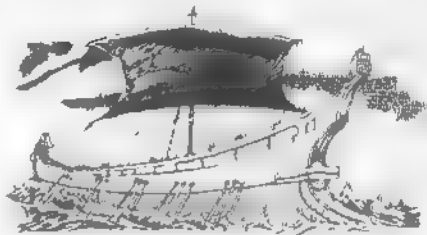
Vai al 198.

95

Quando sarai impegnato in combattimento tocca questa verga, ed essa si trasformerà in una lancia dal lun-

go manico (POTENZA 6, PROIEZIONE 0) che potrai scagliare contro il tuo avversario; dopodiché ritornerà alle sue dimensioni primitive.

Vai al 492.



96

Lasci Atene per andare verso est, a Maratona, ma cammini lentamente e con circospezione per non farti sorprendere dal toro. Passi per molti villaggi ma non ne noti nemmeno i nomi mentre attraversi il dolce e ondulato altipiano.

Giunge il crepuscolo e finalmente scorgi Maratona, oltre la piana, a quasi un chilometro di distanza.

Continui per la città e chiedi agli abitanti come puoi trovare il toro per ucciderlo (201), oppure resti dove sei, sperando di scorgere da qualche parte la bestia (397)?



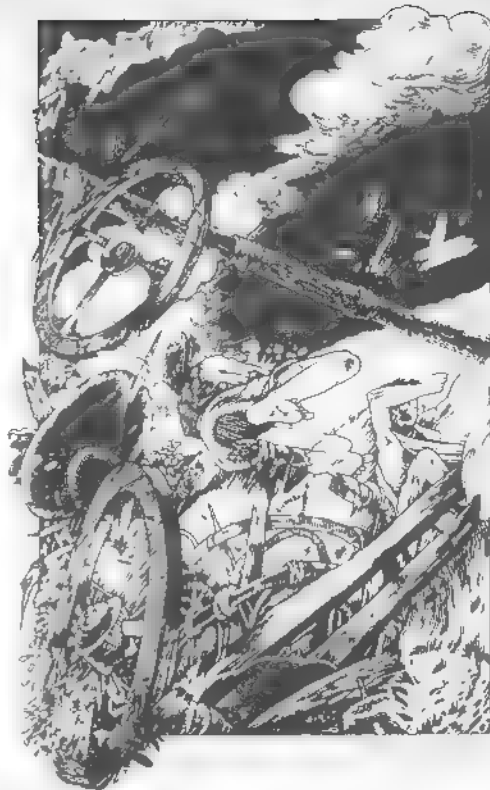
97

Ma come ti vuoi per fuggire veni circondato e catturato da una banca di Amazzoni. Trascinandoti a forza, ti portano fino ad un palo piantato nel terreno e ti tolgono tutte le armi e ti legano. Ora non puoi far altro che attendere il combattimento e stare a guardare, senza poter intervenire; così come i poveri mortali guardano inermi gli dei mentre giocano con le sorti degli uomini, incuranti dei e loro suppliche.

Vai al 150.

98

Ha contratto la peste e sei caduto in pessime condizioni. È una fortuna che tu riesci persino a sopravvivere, perché per giorni e giorni giacevi preda a febbre altissima, male che con il giorno in cui hai fatto rifugiare il dio guaritore. E le tue preghiere agli dei non vengono ascoltate. Finalmente un giorno riesci ad alzarti, ma sei debolissimo, e finché non avrai raggiunto



Atene rimarrai sempre **FI RITO** (a meno che a questa condizione non si aggiungano altre fette). Mentre stai per metterti in cammino ti appare la dea Atena.

Vai al 213.

Il carro a comando parte contro lo, urta contro il muro e precipita tra la folla. Gli altri carri incapaci di frenare in tempo, finiscono uno sull'altro come onde del mare. Ruote e pezzi di legno volano dappertutto, gli spettatori atterriti e urlanti si danno ad una fuga precipitosa. Molti rimangono al suolo, travolti dalla calca, altri giacciono in una pozza di sangue, feriti dai frammenti dei carri. Ne panico la folla travolge tutto, urla, recitazioni, proteste, bracier. Subito si propaga un incendio. Barco il fondo riesce ad allontanarsi dai rotami del tuo carro in fiamme e noti che due cochie sono morti. L'auriga grida e savo. Alcuni spettatori cercano di salvare i cavalli superstiti dalle fiamme, ma inutilmente: il fuoco non permette di avvicinarsi ai poveri animali.

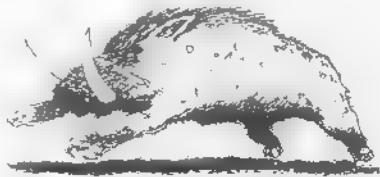
Ti trasci via da quell'inferno. Prendi 5 punti di **INFAMIA** per aver causato lo scontro, e 5 punti di **ONORE** per essere riuscito a salvarti da quel disastro. Al momento in cui raggiungi la locanda, l'incendio è stato domato, e puoi così trascorrere la notte al sicuro. Il giorno seguente lasci la città rapidamente e alla chetichella, per andare ad Atene.

Recati al 474.

A Crommione vedi della gente, vicino a una taverna illuminata, che scappa in tutte le direzioni. Il panico e il terrore è nei loro occhi. Cerchi di afferrare un uomo, ma costui si divincola e fugge via, per niente disposto a fermarsi. «Il verro» urla, mentre sta scappando. A questo grido tutti gli altri lo seguono in una fuga precipitosa, via dalla zona del porto. Ti giri per vedere cosa succede e sei fermo e minaccioso, c'è un rosso, enorme verro. Bava alla bocca si muove contro di te, evidentemente pronto a caricarti. Fuggi via veloce come l'irresistibile ca zari a ati (493)? Oppure decidi di affrontare il verro (176)?

Versi un po' d'acqua sul grano, formando così una poltiglia scura sull'altare. La folla sembra infastidita dal tuo gesto. C'è persino qualche urla inferocita contro di te.

Vai al 120.



Hai preso tutte le tue armi e, prima della battaglia, ti raccogli per pregare il tuo dio protettore. Poi sali su una torre un po' più alta, all'estremità della muria, per osservare il campo di battaglia. Le opposte schiere degli Ateniesi e delle Amazzoni si sono disposte a uno scontro, stendardi al vento, per un attimo c'è un silenzio di tomba, poi, improvviso, lo scontro violento. Come due fiumi in piena di due opposti versanti si riversano l'un contro l'altro, ne l'impeto furioso delle loro acque, mentre lontano, sulle montagne, i pastori ascoltano impauriti e stupefatti il tuonare delle acque. L'ira e l'amore è tutto nei due eserciti. Ti precipiti sul campo, furioso di battaglia, e a rapidi passi ti precipiti sul nemico, come un leopardo sulla preda. Subito un manipolo di Amazzoni si avventa sul gruppo di Ateniesi, a cui ti sei unito. Esse hanno i capelli intrecciati con fili d'oro e d'argento, e i corpi rivestiti di pelli e sono armate di armi mortifere. Attacchi Amazzoni che indossa la pelle di leone (353), quella con la pelle di leopardo (124), oppure quella con la pelle d'orso (262)?

Scende la notte e tu sei stanchissimo. Alla fine cadi a terra e ti lasci andare a un lungo, riposante sonno.

Vai al 237.

Il vecchio cammina avanti, zoppicando un po' e tu ti accenni: «Seguimi, ti mostrerò la via per il palazzo».

Vai al 77.



Sborsi l'ultima delle monete che ti aveva dato tua madre quando lasciasti i verdi pascoli di Urezene. Ora ti cingi verso Cirra, ma prendi 1 punto di INFAMIA per aver ceduto a quelle vergognose minacce.

Recati al 92.

Non riesci a leggere molto, eccetto una rima che dice di andare zoppicando a stare i serpenti marini e non mangiar carne a Mio. Improvvisamente un rumore ti costringe a uscire in fretta, e per non essere scoperto corri verso il porto. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al 475.

«Ehi, straniero!» ti dice con fare molto fluo. Si tratta di una donna, e molto bella. «Sembra che tu abbia fatto molta strada. Sei stanco? Vuoi un passaggio? Dai, salta su che ti posso dare un po' di conforto. Bene, tieni

stretto e andiamo» Se accetti, vai al 66, ma se rifiuti il passaggio, vai al 135.

108

«Pa-re» dice a Igea, e ti rendi conto che è la prima volta che ti rivolgi a lui con questo nome «Pa-re» c'è un modo in cui oggi possiamo evitare il brutto sentiero della morte. Oggi forse i guerrieri di Atene potranno indossare con orgoglio gli elmi piomati, e tuttavia non morire. La causa dell'inimicizia tra noi e le Amazzoni infatti è nell'altro che una spilla dorata, sacra ad Ira. Renderla alle donne guerriere non è una cosa cui sono roco, e ci permetterà di evitare la tremenda ira del dio del odio. Nessun bene può venire dal tenere ancora quella spilla».

Igea ti ringrazia di cuore, chiamandoti figliuolo. È stanco della guerra e non ha alcun desiderio di combattere contro le Amazzoni. Corre subito nella sala dei tesori, e vi ritorna con la spilla. «Va» ti dice, «e restituiscila ad Antiope, sì che possa esservi pace finalmente tra i nostri popoli».

Vai all'accampamento delle Amazzoni armato di tutto punto (573)?

Oppure, in segno di pace, non indossi alcuna arma (367)?

109

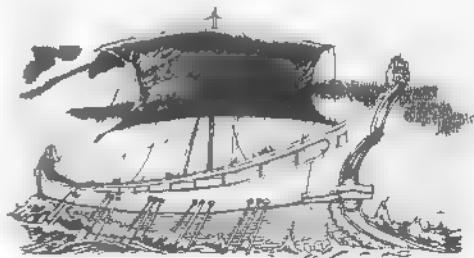
In questa zona della città le case sembrano più grandi. Vicino a una di esse c'è un cane alla catena. Vai avanti con circospezione, perché non sai fino a dove il cane può muoversi.

Vai al 15.

110

Prendi 6 punti di ONORE per aver vinto. Indichi ai banditi, ora disarmati, di scendere le scale. L'oste ti nota e sembra sul punto di dire qualcosa, ma quando vede i banditi si allontanano in fretta a servire a tutti avventori, e intradim e pastori che devono pigramente al sole mattutino, prima di attendere ai loro carni e alle greggi. La prosiegu per il tempio. La strada è tortuosa e a suoi lati gli alberi ondeggiano placidi e loro come alla brezza. I banditi ti conducono fino a un tempio. Ti fermi ad ammirare estasiato le alte colonne, ancor candide e mai macchiate dal segno di Cronos, il dio che tutto eguaglia nella sua incessante distruzione. Ma un rumore improvviso ti distoglie da questa estatica visione e ti porti a controllare dove sono i banditi. Nessuna traccia, svaniti, senza possibilità di ritrovarli.

Vai al 216.





111

Dopo un po' ti rialzi. Ti sei perso e presto sarà buio: già si può intravedere la luna tra le foglie del cespuglio. Ma da lontano s'udono suoni di flauto e acute risa. Piano piano t'avvicini alla fonte di questi rumori e una radura illuminata dai raggi anari improvvisamente saprà al tuo cospetto. Ti fermi ad osservare estasiato la scena che là si svolge: sono satiri e ninfe che s'abbandonano ad una sfrenatezza orgiastica.

Vai al 467.

112

Se sulla via per Delfi. Chiedi qui la strada per l'oracolo. Prendi a punto di INI AMIA e vai a 511.

113

Puoi offrirti una delle seguenti cose, ammesso che tu le abbia:

la spilla a forma di spiga (vai al 610);

la coppa dorata (vai al 246);

a gemma che ti diede tua madre (vai al 288);

lo specchio tempestato di diademi (481).

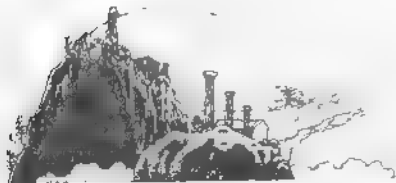
Se non possiedi nessuna di queste cose o se non vuoi rischiare di perdere la scommessa, vai a 9.

114

Vano è tentar di fuggire: avresti dovuto piuttosto confidare negli dei. L'odore di quel liquido ammondo ti asfissia: puoi solamente pregare Zeus, che ti ascolterà soltanto se non l'hai ancora mai disturbato. Se Zeus può intervenire, vai a 144. Altrimenti, Alceo mai più potrà combattere contro i banditi!

Un uomo, coperto da un'armatura, corre su per la scalinata e comincia a spingerti in mezzo alla folla dei pellegrini. Ti rendi conto di essere stato espulso dal tempio di Delfi. Perdi 2 punti di ORORE. Devi subito allontanarti da Delfi e proseguire per Tebe (191).
Raccogli le armi dove le avevi lasciate

Come giungi ad un incrocio, proprio sul limitare della città, noti un gruppo di uomini indaffarati attorno a un piccolo altare. Uno d'essi tiene in mano un falcetto di mica o rozzamente affilato, un altro un cagnolino nero come l'ebano che strida spaventatissimo: due di loro lo mettono disteso sull'altare, mentre un sacerdote si prepara a colpirlo con il falcetto. Il sole, basso sull'orizzonte, crea delle ombre lunghissime che fanno sembrare gli uomini dei giganti enormi.
Cosa fai, continua per la tua strada (188)?
Oppure intervieni per salvare l'animale (576)?



Offri le tue preghiere a Poseidone, dio del terremoto, ed infatti a terra inizia a tremare sotto i tuoi piedi. Come alzi lo sguardo lo spruzzo d'acqua dalla fontana prende la forma d'un vecchio da venerabile barba bianca. «Così tu sei Alceo» e Poseidone che parla «Ma non sei nemmeno la metà di quel grand'uomo che era tuo padre. Nemmeno di tuo fratello, ma non importa. Offrimi le tue preghiere quando avrai metteterti per mare, però non seccarmi in altre circostanze». Strani modi hanno gli dei. Ti incammini verso Atene.

Recati al 2.

Zeus, il portatore di vita, ti appare in visione e cura le tue mortali ferite. Sovrastato dalla sovranaturale maestà del dio stai per venir meno, ma ben presto ti risvegli e le tremende ferite sono completamente sanate. Puoi ancora camminare! «Ah, se solo avessi impedito al dio del sonno di ottenebrare la mia mente, avrei potuto ascoltare gli avvertimenti degli Olimpici» borbotti fra te.

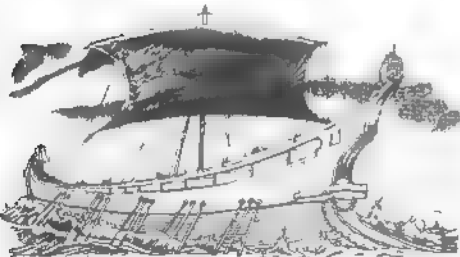
Vai al 263.

Benche gravemente feriti i due non appaiono disposti a cedere. Ti giri e capisci subito il perché: altre quattro guardie bloccano l'uscita e a tre tre sbarrano l'accesso al palazzo. Senza speranza di farcela ti arrendi. Lasci che ti disarmino, ma sei molto scoraggiato.

Vai al 459.

La sacerdotessa ba za avanti e parla nuovamente «Citadini, quest'uomo non è uno di qui. Come straniero non può conoscere il modo giusto di partecipare a rito». Poi rivolgendosi a te «Straniero, vai per la tua strada». La sacerdotessa non parla con tono di rimprovero, ma semplicemente invita un altro cittadino a partecipare a rito e casino. Ti allontani e vai al **138**.

Prendi 1 punto di INIMICIA per esserti arreso. Il comunque l'uomo non mostra pietà nei tuoi confronti: corre al terrore nelle tue membra, che stanno per essere diariate dalla spada del tuo nemico. Apollo non ti può difendere, e nemmeno da Zeus ti può venire alcun aiuto. La spada del nemico ti toglie per sempre la vita dal corpo.



Il chiarore della lampada dello sconosciuto che si avvicina ti permette di vedere, con tuo grande orrore, che sul tavolo ci sono proprio i documenti statali che tuo padre per il re Minosse. Non può che esser stato il capitano, mentre il suo cervello era annebbiato dal vino. Raccogli i documenti e scappi fuori. Per un istante merco lo sguardo cupo dell'oste, ma con sua gran sorpresa non ti fermi e corri a perdifiato verso porto. Prendi 1 punto di INIMICIA e vai a **575**.

Il corridoio conduce ad una sala grande e vuota. Passata questa c'è uno stadiolo, al cui accesso è celato da tende di seta. Qui tuo padre compila i suoi editti, o, per meglio dire, li fa compilare ai suoi scribi. Ma questo è un documento riservato, e sarà lui stesso a compilarlo.

Vai al **155**.

L'Amazzone che indossa una pelle di leopardo ha PO TENZA 8 e PROTEZIONE 15.

Se muori e sei salvato da Zeus, vai a **572**.

Se ti ritiri, vai al **97**.

Se ti arrendi, vai al **376**.

Se FERISCI GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al **366**.

Getta un dado. Puoi investire il numero uscito come punti di ONORE in favore di Poseidone. In questo

caso vai al 424. Altrimenti devi affrontare il mare agitato senza aver pregato il dio delle tempeste. Vai al 257.



126

Il sacerdote ordina a due robusti accoliti di muovere contro di te i due ti vengono contro lentamente, con la chiara intenzione di buttarti fuori dal tempio di Apolo. Non volendo insozzare il tempio di sangue umano, oltrepassi coraggiosamente i portali, raccogli le tue armi ed esci, prendendo la via per Tebe.

Recati al 191.

127

L'oste, ancora atterrito scbbene tu ti sia arreso, ti spinge fuori dalla locanda, senza badare minimamente alle tue ferite, e spranga l'ingresso.

Vai al 23.

128

Prendendo in mano la sacra spina ti rechi all'accampamento delle Amazzoni. Immediatamente ti rendi con-

to che non annunciare il proprio arrivo significherebbe fare la fine di colui che entro nella tana del leone per togliergli una spina dalla zampa fu divorato dallo stesso animale che avrebbe voluto salvare. Allora sollevi la spina bene di fronte a te: è grande, quasi quanto una spada. Le Amazzoni che ti vedono non osano compirti, perché significherebbe macchiare d'infamia la più preziosa reliquia della loro terra. Invece ti guardano fino alla tenda della regina, indicandoti la strada con le loro terribili lance.

Vai all'8.

129

Hai paura dei cani? E credi che oserebbero mordere un eroe? Perdi il punto di ONORI e vai al 15.

130

Puoi raccogliere i loro colti (POI INZA 2), se desideri. Ora torna al 110.

131

Puoi chiedere ospitalità a queste creature dei boschi (vai al 10), oppure puoi continuare a camminare nell'oscurità della notte nella speranza di arrivare prima o poi a Tebe (vai al 616).

132

Bevi rapidamente dal calice, ma subito avverti uno strano sapore, inizi a sentire un soffocamento, non puoi più respirare! Il vino è avvelenato! Hai un ultimo sussulto prima di morire. Finiti sono i tuoi viaggi, finite per sempre le tue avventure, sarai costretto a va-



gare come un'ombra miserevo e nel buio de Ade. Ma se puoi, prega Zeus che ti salvi. Se lo puoi fare, dopo un po' rinvieni dal tuo torpore e ti ritrovi ancora a tavola, con una folla che ti circonda. Ma la regina se n'è andata.

Recati al 170.

133

La dea dagli occhi splendenti è appena svanita, ma subito ritorna, questa volta senza la ragazza. «Beh, scioecca! Come scherzosamente la dea, «in mortalità fa proprio dimenticare le cose. Cosa dovevo dirle? Ah, sì! Quella cara ragazza, Arianna. No, no, non è questo...» Aggrotta le belle sopracciglia. «Beh, pazienza! Po' da un coperto vezzoso al cane... e s'volte per svanire. Prima volta ha dolce mune alla bocca e s' mette a ridere graziosamente. «Ah, s'evvi...» «Al cco cos'è chiedi, un po' spazientiti!» «O me le chiedi gentilmente e non te lo dico!» ribatte la dea.

Stanco, ma senza saperne niente di più, vai verso l'uscio ancora stupito dal modo della dea da c' meravigliose braccia.

Recati al 86.

134

L'asci finalmente Tebe e ti incammini verso Acarne. Di tanto in tanto ti superano i lenti carri dei contadini, la strada è dissestata e piena di buche. I campi arati sono inondati dai torrenti in piena. Un tronco abbattuto sbarrava via, ma puoi scavalcarlo facilmente e presto raggiungi la collina ai piedi di Acarne. La stra-

da è faticosa ma fortunatamente non c'è neve. Mentre sai, il vento inizia a soffiare più freddo e prendi a tremare leggermente. Ma per fortuna hai compiuto il tragitto e sei quasi alle porte della città, appena appena visibile nel crepuscolo.

Vai al 116.

135

«Sciocchini!» ti rimprovera. «Sono Afrodite, la tua dea preferita». A queste parole la dea si rivela in tutto il suo fulgore. «Non essere così timido, sciocchino. L'atto perdonare, vai a Creta». Si passa la mano fra i capelli, come per pavidarsi un po', poi ritorna a te. «A Creta troverai una fanciulla di nome Arianna. Salvala. Vai ora ad Atene, vai alla casa di tuo padre. E ricordati che sono la tua protettrice e che devi adorare la bellezza, e non fuggirla, perché un giorno ti potrà salvare».

Stai facendo buio e non vedi luce davanti a te. Perciò puoi decidere di riposarti a fianco della strada (237), oppure puoi continuare imperturbato a camminare (103).

136

Il toro ha POTENZA 10 e PROTEZIONE 18.

Se lo sconfiggi, vai al 282.

Se ti ritiri, vai al 515.

Se muori, ma sei salvato da Zeus, vai al 335.

137

Ancora impressionato dal racconto del bardo, cammini, celermente. Presto la strada si biforca: giri a sinistra in una strada costeggiata da povere abitazioni (394), oppure a destra, in un'area dove ci sono poche case (109)?

138

Ti lasci i leoni a e spalle e imbocchi una strada costeggiata da ulivi finché giungi ad un sentiero che confluisce sulla tua strada. Ora non sai più che devi prendere, e ti fermi, nella speranza che qualche viandante ti indichi se devi andare avanti o girare a sinistra e prendere il sentiero. Sfortunatamente non arriva nessuno e perciò decidi di proseguire comunque.

Prendi il sentiero (531)?

Oppure continui sulla strada (474)?

139

Il guerriero somiglia in tutto e per tutto al tuo protettore, Ares.

Vai al 543.

140

Quando è sera ti rendi conto che il vino era un po' troppo forte per te. Cerchi allora di alzarla, ma non riesci a muoverti. Le voci ti sembrano tanto lontane. In un attimo cadi in un sonno profondo.

Vai al 560.

141

Riesci ad allontanare la barca dalle rocce. Allora la donna ti bacia le braccia al collo e ti bacì sulla fronte. Proprio mentre ti stai per rallegrare, la donna svanisce e non ti rimane che nuotare verso la nave. Prendi 3 punti di ONORE e vai al 608.

142

Alla fine raggiungi il porto di Atene, il Pireo. C'è una gran folla intenta a caricare e scaricare le merci che ti vengono date. Se rigli la tua nave, un grosso bastimento, ti viene restituito e ben temperato, e mille tenne poste. Ma vedi, ci sono anche dei drappoggiare, e si accorrono a chi non ha drappoggiare e vestiti con di te semplici.

Un diretto vestito ti chiama, e ti capitano, che ti avverte che l'ultima nave alla partenza per spartiti, ma che devi affrettarsi a rincontrare. Al via, ti sei trovato l'arteria per altra mezza giornata. A tutti i presenti a bordo ti conducono sotto l'arteria dove trovi un posto per le armi, e poi sali a parlare col capitano.

Vai al 327

143

Ti precipiti in mezzo a una cascata di rocce e macigni, senza badare alla tua sicurezza, per raggiungere lo sto dove sei il guerriero, ma non trovi nessuno. Il guerriero se ne è andato, e la pioggia di pietre è cessata. Li hanno giocato, e ti gira la testa nella confusione degli avvenimenti. Il rinasto solo lo zoppo, e sembra arrabbiato. «Tu hai salvato Ares, e non l'istesso. Forse



volev mettere in salvo la ancia e perciò non ti pun-
to. Però devi sempre autare gli zoppi e gli storpi. A-
tto, altrimenti a me dovrai rispondere delle tue azio-
ni!» Detto questo, il dio sembra voltarsi, fin dentro il
terreno di cura e nera roccia, e presto è svanito.

Vai al 495.

144

Il ritrovi accanto alla preziosa fontana, senza fiato
e privo di armi e armatura. Prontamente rinviene e
fugge dal tempio prima che i due ritornino. Inciam-
pano e ruzzolando spesso, scappi via, nemmeno tu
sai verso dove.

Vai al 536.

145

Benche tu sia riuscito a fuggire, devi prendere il pun-
to di INFAMIA. Inoltre Esculapio ti è SFAVORE-
VOLE, ora.

Vai al 536.

146

Adora la regina degli dei così continua. «Recati al la-
brinto di Creta e mantien sempre lucenti le tue armi.
Non far infuriare Minosse e cerca di non essere trop-
po brutale con il povero Minotauro. Riposati molto, e
soprattutto tieniti alla larga da que a squadrina di
Arianna. Ascolta, questo è ciò che devi fare: cerca il
centro del labirinto e troverai tuo fratello morto,
lo sai, però ha una spada. L'ha perduta là dentro pri-
ma di morire e sta arrugginendo ora e solo un bel

l'ornamento per gli dei di rango inferiore. Comunque,
quella è la spada che io diedi un tempo ad Ifigeo, e
perciò ti sia cara. Ora muoviti, esci da quello stupido
fiume!» Detto così, la dea svanisce. I videntemente e
corsi a l'Olimpo a vedere se Zeus tiene tutto a posto.

Vai al 294.

147

Scappi già, oltrepassando cane e statua, nell'oscurità di
un cunicolo. Ma hai difficoltà ad andare avanti. I ven-
to e la polvere ti obblighano a chiudere gli occhi. L'ana-
mente giungi all'uscita.

Vai al 585.

148

Ti allontani dal tempio, pensando a cosa sarebbe acca-
duto se avessi salvato la fanciulla. Per aver respinto il
richiamo della bellezza, Afrodite ti è SFAVOREVO-
LE. I sei da Megara e contui per Leusi.

Vai all'86

149

Sorpreso che tu ti sia arreso, il Idro ti dice: «Vedi,
che sei una persona assennata. Vieni con me, un sot-
to alla nostra bandiera. Accetti la sua offerta (522), oppure
asce il mercato e Megara per recarti ad Eleus (86)?

150

Devi essert addormentato, perché improvvisamente ti
ritrovi circondato da un grappo di guerrieri, armati, e
temi che sia la fine. Ma quando riapri gli occhi capisci

che sono Ateniesi. Vedendo che sei Ateo fanno chiamare un fabbro per liberarti. È chiaro che gli Ateniesi hanno vinto. Puoi ritornare al palazzo di Igeo, mentre l'argentea una inizia la sua ascesa nel cielo e la cupa Notte per i suoi corni si sprofonda sulla terra. Comunque devi prendere 2 punti di INAMIA per essere stato catturato e umiliato dalle Amazzoni.

Vai al 441.

151

Con terrore gli Ateniesi si rendono conto d'aver attaccato un eroe. A ora fuggono per i variotti incuranti della morte, e tentano di rifugiarsi in una taverna vicino. Altri ti seguono, e alla fine anche la donna, il cui marito stava ricevendo gli onori funebri e da un'occhiata di odio e fugge via.

Puoi avere solo 3 punti di OSORE per la tua vittoria, perché un combattuto contro dei soli avversari. Ora proseguì per l'Acropoli.

Vai al 230.

152

Scende verso Corinto, ma il sentiero di grezzo pietra, seco ti costringe a camminare con circospezione. Sulla sinistra dei pastori far pascolare le pecore e sulla destra, soprattutto quando sei un po' più vicino alla città, cominciano a passare alcuni carri che fanno la spola fra Corinto e Cenee.

Vai al 211.

153

«Stupido» ti grida Aletro, mentre cadi su e g. nocchi a «Stupido» combattere con le Furie. Ora non possiamo farti nulla, ma presto sulla terra non ci sarà posto dove potrai rifugiarti da la nostra vendetta. Ti pentirai di esser nato!»

Oltre al consueto punto per esserti arreso, prendi ancora un punto di INAMIA. Sappi inoltre che le Furie ti sono SFAVOREVOLI.

Continua al 167.

154

Il cavallo della dea è veloce e presto siete a Tirinto. Seggi l'insegna di una grande «Da Procosto» l'insegna è dipinta con colori scuri e la locanda sembra invitante, ma la dea scuote la testa affittata ma piccola dimora, qui vicino. È molto carina».

Per strette viuzze giungerete ad una casa appartata dalle altre. È molto grande e bella, è sovrastata e più ampio della casa in cui hai passato i tuoi anni, dentro, statuette tu adornano ogni cosa. «Quelle statuette mi rappresentano, ti piacciono? Ce ne sono proprio stupide, ma le mancano le braccia poverine. In centri e ti vedi. Chiedi alla tua di dirti quella più importante informazione. «Piu tardi» ti sussurra la dea.

Vai al 223.

155

Egeo si siede accanto a tavolo. «Ateo» ti dice, «ce sono cose che devi dirti, ma che non posso far sapere ai nobili ateniesi e agli stranieri. Minosse ti implicherebbe, e temo che mai accetterà il nostro nuovo tributo.

Ma se si potesse uccidere il Minotauro forse potrebbe essere indotto a considerare qualche altra soluzione, o addirittura pensare di essere troppo debole per attaccare Atene: si dice infatti che la presenza di quella bestia a Creta infonda una forza divina alle sue schiere. Darò istruzioni al capitano della nave che ti porterà a casa, di partire con vele nere, e di tornare con vele bianche se riuscirai nell'impresa. Saprai cosa già da lontano se ce l'avrai fatta. Ma fai presto, perché giorno dopo giorno cresce il macontento per tutti questi sacrifici. Le mie guardie sono state già costrette a uccidere cinque rivoltosi, a lasciarli per sempre alle cure di Ade dal'animo nero. Prima che tu vada, però, devo chiederti un altro favore. Le Amazzoni, le donne-guerrigero, sono in marcia verso Atene e intendono assediare. Nessuno può intuirne la ragione, nemmeno il profeta Honis. Abbiamo bisogno del tuo aiuto per respingere questa minaccia.

Detto questo, Igeo inizia a scrivere la lettera per il re di Creta. Poi la sigilla con la ceraacca e te la consegna.

Cosa fai ora, ringrazi Igeo e vai a riposarti nella tua camera, per aspettare così l'attacco del nemico il giorno seguente (52)?

Oppure decidi di restar sveglio, per timore che le Amazzoni attacchino durante la notte (49)?

156

«Hai tradito la fiducia della tua protettrice, Alteo» continua la dea dal noiale aspetto, «devi pagarne le conseguenze. Per redimerti, dovrai continuare senza il mio aiuto finché non avrai raggiunto Atene. Addio!» Detto questo, la dea delle civette ritorna all'Olimpo.

lasciandosi alle spalle la terra dei mortali. E poiché non avrai raggiunto Atene non avrai a cui punto di PRONUNZIO in più. Inoltre dovrai pagare l'intera quota di punti di ONORE quando avrai una preveggenza sbagliata.

Continua per la tua strada fino al 51.

157

Con un lampo abbagliante appare Ares, il dio armato, a sbarantare la via al corno. Atteol! Discepolo. Questo è il primo e ultimo avvertimento. Vai, non esitare, non ritardare, non sottrarre, non arrenderti! Subito dopo, svanisce.

Avvertito dal tuo protettore, devi attaccare oppure prendere 3 punti di INFAMIA. I tuoi avversari intanto, atterriti dall'apparire del dio della guerra, non hanno ancora portato il loro attacco.

Se attacchi, vai al 333.

Se non attacchi, vai al 228.

158

E quasi mezzogiorno e il sole alto sulle teste, sembra dover bruciare lo stesso mare. La nave si sta avvicinando alla costa cretese e una bella falce di Ateniesi crede di scorgere terra propria all'orizzonte.

Se Mrodit è tua protettrice, va al 471.

Altrimenti vai al 28.

159

L'Amazzone lascia la sua lancia e chiede pietà: non può più combattere. Vicino a te senti rumore di armi.

uccidi l'Amazzone e ti fai strada verso i combattenti a 252. Oppure risparmi la vita, togliendo soltanto la lancia mortalmente appuntata, che ha POTENZA 2 (vai all'80). Prendi comunque 4 punti di ONORE per la tua vittoria.

160

Il toro è pericolosissimo, e per la durata di questo combattimento la tua POTENZA è ridotta di 1 punto.

Vai al 136.



161

Arrivi a Megara a mezzogiorno. La fresca brezza che soffia sulla strada costiera scompiglia i tuoi capelli, che si muovono come il biondo grano sotto il caldo sole estivo, prima che i contadini lomietano con le loro falci di lucente metallo ridendo e sferzando nel lavoro. Potresti andare al famoso mercato di Megara al 470) oppure passeggiare per la città per un paio d'ore (vai al 539).



162

Sei ora fuori dal raggio d'azione di Icaro e puoi far vela verso Creta. Mentre ti avvicini, alla costa scorgi il gigante di bronzo che nel frattempo è incampato, cadendo fragorosamente sul mare.

Vai al 384.

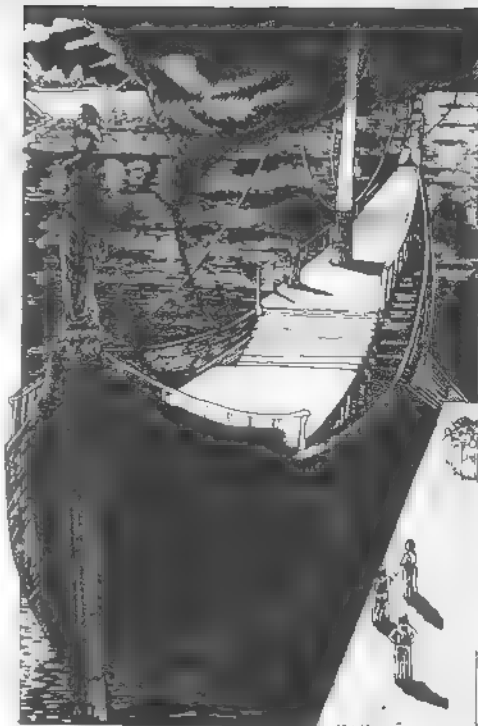


Quando anche secondo bandito dai pesanti calzari esce a terra, noti che la fontana sprizza di nuovo l'acqua tonificante, chiara e frizzante, in tutto il favore del dio. E il voto della statua è tornato al suo posto, sorridente quasi ringraziasse. Or ti sculpi e chiaramente a tuo FAVORE (noto al tuo LOGGICO DI VIAGGIO). Puoi anche prendere 6 punti d'ANORE per la tua vittoria.

Vai al 536.

La guardia ti osserva stupita: chiaramente non ha mai sentito far menzione a tale Sironide. Ma approfitti del suo momentaneo smarrimento e ti precipiti avanti cercando di forzare l'ingresso al palazzo. La guardia ora chiama aiuto e due forzuti soldati arrivano a sbarrarti la strada con le loro spade. Ti attacchi (226)? Oppure ti arrendi e ti lasci arrestare (459)?

Ti fuggi precipitosamente dal accompagnamento delle Amazzoni, come se le Furie in persona ti stessero in sequenza per strapparti le carni e bere del tuo sangue. Così arrivi ad Altea in pochi minuti, e spieghi a re che ti sei a nient'altro preoccupato per l'evolversi degli eventi, come sei stato accorto. La guerra è inevitabile e tu Altea non sei stato capace di fermarla. La macabra coppa della Morte sarà ben presto colma. Prendi perciò 1 punto di INFAMIA e preparati per la battaglia, andando al 102.



Le guardie ti guardano stupite, pensavano che tu fossi morto. Ma non si danno pena a fasciare le tue ferite, ti tolgono l'armatura e ti trascinano via nei sotterranei del palazzo.

Vai al 459.

Arriva, a Pireo, il porto dove attraccano le grosse mercanzie, e qui trovi la nave che ti porterà fino a Creta e alla cittadina. È una Sotratra di una grossa nave di tronchi di pino, di una vecchia nera, dalle pareti per i rematori anelasse coperte di drappi neri dagli alberi dipinti di nere e d'oro; equipaggio vestito di tuniche scure come la notte. L'Alba si ritta di un barbazzone vetusta, con la carena incrostata di detriti e alghe. I poleni rappresentano Atena un tempo ingegnosa e i due equipaggi ateniese e cretese si tuffano nella carena della sua nave. Accalcati in un'inglese sturco, tutti i sette giovani e le sette fanciulle destinate a morire morte nel labirinto cretese. La vicenda ad un vecchio alla barba stana e al vestire rimato e bianco, fermo sulla banchina. Sotratra del capitano. Ti avverte che è impossibile salpare questa sera, perché la marea è sfavorevole. E tu sei corso precipitosamente ad avere per niente. Anzi, avresti potuto evitare le furi. I mirti sotto coperta a dormire nello stanzone dove a oggi a l'equipaggio. Il mattino seguente ti svegli completamente riposato, in un suo ponte, dove l'Alba ha già portato il suo raminoso messaggio ai regni terreni.

Val et 327.

Nel tempio di Trezene ti richiama alla statua di Atena e
preghi. Una calma divina scende nella sala. Poi, in una
nube accecante, la statua inizia ad animarsi.

«Atteo, figlio di Igeon» è la dea stessa che parla, «tu hai compiuto una saggia scelta e con saggezza lo ritenero nella tua impresa. In cambio ti chiedo un solo favore: vai a Creta riprendi il corpo perduto di due fratelli e portalo ad Atene, perché sia sepolto con i riti che gli sono dovuti. Che la fortuna sia con te».

Mena e dea di la guerra e difesi senza guadagno. I panti di PROFF/ROFF. Inoltre non si sa se i panti di CONCORRI richiama quello con una preveggenza sognata. Ma se a panti per questo consiste non per di INEMIA allora di la preveggenza

Lo statuto, sottoscritto e firmato da Vassio, deve in
camminarti per Avene, dove regna tuo sacro re ado-
ti al 2.

Questa volta sei tu che partecipi alla gara. Le regole sono le stesse, soltanto che tu hai scelto un nuovo numero 2. La segretaria rossa. La gara consiste in un segretaria perimetrale di camera 20 spazi. Come prima se il tuo protettore è Posidone, un tiro da 5 ti fa avanzare di uno spazio, se Posidone ti è LAVORI VOI, un tiro da 5 ti fa avanzare di uno spazio, se invece il punto di ONCRA, se invece Posidone ti è SE LAVORI VOI, a un tiro da 6 resti fermo, ma avanzano tutti gli altri carri.

Tira un sommario di cinque e per cinque giri il carr
Tira due volte si esce un oppio 6 c'è una sconfitta.
Tira ancora solo un dado: numero che esce (1, 2, 3 o

4) In un carro che ha avuto lo scontro. Se esce il 5 lo scontro è ex tunc per un pelo, ma se esce il 6 tutti i carri si scontrano. Se invece dai tiro dei due cadi non esce un coppia 6, i numeri usciti (es. 1 e 4) indicano cui i carri si muovono da uno spazio. Se esce un 6 nessun carro si muove, se esce un 6 tutti quanti si muovono di un spazio. Naturalmente si applicano le varianti introdotte sopra citate a Poseidone. L'eccezione alla fine è uno dei carri non ha percorso tutti i spazi, oppure tutti i carri non si sono scontrati.

Se vinci la corsa, vai al 14.

Se perdi la corsa, vai al 271.

Se ti scontri, vai al 321.

Se tutti i carri si scontrano, vai al 99.

170

Il re ti guarda fisso negli occhi come la Gorgone che ha serpi al posto dei capelli, raggiungete il dove sei seduto. I suoi brividi e i suoi sono come la neve sulla cresta dell'Olimpo.

«Il sei, straniero, ti chiede con una voce strana, perché inteso e forse adhi viene così allentato amor, che causa un tale istarior. Parla e non tenere di dare il vero, perché Zeus protegge tutti gli stranieri e noi non intendiamo farti alcun male».

Così hai esito ed aspetti che il re, tu appare più nudo vanitate. **389,** Oppure rispondi immediatamente «Alteo» **(546)?**

171

I due lasciano cadere le spade e si gettano a sacco per supplicare pietà.

«Risparmia e ti condurranno a tempo per una via più sicura».

Accetti la loro offerta (andando al **110**) oppure li uccidi (vai al **403**)?

172

Non c'è nessun motivo per procedere così cauto nel Perdi il punto di C NORI e vai a **211**.

173

Puoi scorgere ben poco in que oscurità e non osi certo accennare una ampax. Riesci a capire solo frammenti di quel documento:

« Unio abitata da mostri marini » « a punizione di coloro che sconsacrano Mio » « a Santorino aiuta lo zoppo in pericolo... »

Improvvisamente odi un rumore, forse qualcuno sta arrivando. Una paura tremenda ti affannaglia. Che cosa fai?

frughi sull'altro tavolo (vai al **122**)?

raggi immediatamente verso il porto (vai al **326**)?

Comunque tu decidi, devi prendere il punto di IN A MIA per quel che hai fatto.

174

Cadi nell'acqua, e cade sul tuo corpo l'ombra possente del gigante. Non c'è più nulla da fare, e forse la tua avventura per arrivare a Creta, la tua ricerca della spada di Ieseo, era senza speranza. Questo ti viene in mente proprio quando il tuo spirito vita e sta per

sempre lasciando il tuo corpo. Ma rimanersene a casa ad aspettare la vecchiaia, senza affrontare il destino, questo non era agire da eroe.

175

Deci ti è forse sembrato opportuno fare un'esplorazione nell'accampamento delle Amazzoni che ora ti avvicinano. Le mura di Atene per soccorrere la ragione di quest'assedio.

Passi e scappi attraverso la città, raggiungi le mura e presto sei in vista dell'accampamento. Vedi i fuochi che le Amazzoni hanno acceso. Anche un uovo di rischiarare il cielo di mezzanotte, quasi come un capanno di pastori in fiamme che illumina la via e facendo fuggire pecore e uomini. Li venuti per dar una mano, ed ora impauriti per il fato che sa di loro incombe.

Vai al 222.

176

Il vostro carica. Ha POTENZA 12 e PROTEZIONE 6.

Se lo abbatte, vai al 615.

Se riesci a ritirarti, vai al 493.

Se muori, ma Zeus ti salva, vai al 378.

177

Prendi 2 punti di INIMITÀ per il gesto brutale e infame, e recati al 415.

178

Non si scorge l'Uccello da nessuna parte e tu rendi conto che il gigante dovrebbe avvicinarsi alla nave da occi-



cento scende tenendosi a le mani e dovrebbe avere
una maggiore probabilità di vincerlo. Ma proprio men-
tre stai confidando questa tua intuizione quasi divina,
la terra comincia a tremare e il mare a scuotersi. Gli
stessi pesci percepiscono il sommovimento e si fanno
agitati. Talos arriva. Cuore ad ovest e al terrore
gli occhi sugli scogli e il gigante, alto forse sessanta
metri. L'attacco è troppo lontano per poter strappare
la nave con le sue possenti natiche di pietra. Per
questo inizia a tempestare la nave di rocce e magri.
Ci fermi per solo cinque secondi e le sue armi che
non possono servire sono gli arpioni del capitano che
hanno POTENZA 2 e PROTEZIONE 1.
Talos ha POTENZA 4 e PROTEZIONE 18 e
le rocce hanno POTENZA 0.

Se colpisci Talos tre volte, vai al 464.

Se ti ritiri, vai al 549.

Se ti arrendi, vai al 443.

Se muori, vai al 174.

Dopo cinque turni di combattimento, vai al 162.

179

Il mostro ha POTENZA 22 e PROTEZIONE 11.

Se lo attacchi, vai al 533.

Se invece attendi nella speranza che il mostro non
attacchi, vai al 562.

180

Ma mentre l'Amazzone sta per scoccare il colpo per-
te fatale, Zeus interviene a bloccare la rancia della
guerriera e ti porta miracolosamente a Citera. Qui
cura le tue tremende ferite, e senza poter parlar ti

rispedisce, non appena in forze, sul campo di battaglia.
Dev'continuare a combattere. Torna perciò al 102 e
scegli un diverso avversario.

181

Dietro la tenda si sente un incomprensibile mormorio.
La Pizia ha iniziato a proferire le parole di Apollo. Ad
un tratto noti che un vecchio e raggrinzito, ma vestito
con una ricca tunica, ha scosto la tenda di un li-
bro ed ha preso a guardare che cosa sta succedendo
dall'altra parte.

Cosa fai? guardi anche tu al di là della tenda (vai al
72)?

Stai fermo e non fai nulla (vai al 442)?

O lo cacci via (vai al 284)?

182

Ti vengono alla mente una serie di azioni che potresti
compiere:

inviare un tuo grano andando al 269,

bruciare il grano sul braciere andando al 404,

versare un po' di grano nell'acqua andando al 4,

oppure sparpagliare il grano tra la folla andando
al 19).

183

Potresti ora bere dalla fontana del disguidatore. Se lo
fai il tuo cuore si allenta, ma solo per il prossimo combatti-
mento invece di venire FERITO quando il tuo av-
versario ti colpirà rimarrai SANO. Solo il secondo
colpo ti renderà FERITO, e così via.

Vai al 536 per continuare il tuo viaggio.

Prendi 4 punti di INFAMIA (2 punti sono extra!) per il tuo atto vergognoso, del tutto indegno di un vero eroe.

Vai al 415

Allora ti siedi nella cella e stai lì per un'agghiassime ora. Non sai come ti farai uscire non libero e nemmeno se mai ti ribassaranno. Alla fine arriva una serva con delle puzze e me e un vassoio colmo d'acqua. Mangi avidamente quel poco che ho e preghi gli dei affinché ti liberino.

Se Afrodite è la tua protettrice e hai bisogno di aiuto, recati al 491

Altrimenti al 54

Sei ridotto in condizioni miserabili, tutto sporco e inzaccariato, ma continui a combattere finché non arrivi ad un momento. Quasi tutti accorgi che è cessato il povere e saluti i quattro o sei soli comincio a far capolino tra le nubi ti torna il sorriso.

Recati al 198

Esci di casa il tuo cane a salutare per compensarti del tuo favor illumina il granaio con un bagliore salutare e tiop portatore di morte e di morte, ti capaci di sopportare il peso del tuo maionone stecchito sul posto, così come il grano dorato s'avvizzisce al soffio bru-

ciante de vento di nord ovest. Così ha portato autare la città di Page a liberarsi da a peste. Ora Atena ti fa FAVOREVOLE. La se non è già tua protettrice. Prendi comunque 4 punti di ONORE.

Il signore della città, alla vista di ciò che è accaduto, ti ringrazia ma ti sconsiglia ancora a andarene donando una sola paginella, timoroso come che tu possa compiere chissà cosa contro prole dei suoi territori.

Vai al 51.

Acarne è in festa in questi giorni, perché si svolgono le annuali corse dei carri. Per tutta la città si vedono uomini attaccandoti intorno ai cavalli e ai carri.

Hai camminato a lungo e decidi di riposarti per un po' in una locanda, hai scorto un piccolo passo edificato dove sono radunati alcuni concorrenti. Il prezzo per una stanza è alto, ma hai abbastanza denaro per permettertelo. C'è un terribile brusio, come di api che sciamano a fare il nido e ma riesci a distinguere qualche parola ci sarà tra poco una corsa per le strette viuzze della città, a quanto sembra.

Così tu vai a letto al 513 e Odisseo vai a vedere le corse (al 423)!

Esci in fretta dalla città. Un contadino ti va incontro su suo carro. È carico di formaggio e trasporta del formaggio. L'aggiro e lungo, comincio ad aver sonno ed anche un po' di fame, ma non sembra che il contadino abbia intenzione di fermarsi.

Puoi prendere un po' di formaggio senza chedere al-



200

Dopo un po' trovi una ocanda secca e ben arrecata, forse per questo senza spini. Mangi e bevi molto, chiacchierando con l'oste che se n'era molto affatto e infine ti ricolli fino a notte dove spretene ne sonno. Surt però che i piedi sporgono dal cerlo de letto, ma rinchiudondoti riesci a trovare una posizione più fortevole.

Se il tuo protettore è Apollo, vai al 55.

Altrimenti, addormentati di nuovo, e vai al 500.

201

Sei ormai arrivato al limitare della città, e ti sembra che la gente dia il capanne si stia agitando come per avvertirti di qua che sei colà. Improvvisamente senti un mugugno terroce: ti voltai, ma troppo tardi, il toro di Maratona il più grande mai visto, ti è addosso con le sue corna lunghe quasi quanto un braccio, col suo corpo solido quanto le mura della lontana Ilio. Tutta via con un rapido balzo riesci a evitarlo, ma inciampi e ti ferisci il braccio destro. Non sei ancora FERTILE ma per questo combattimento la tua POTENZA è ridotta di 2 punti. Il tuo è la POTENZA 10 e PROTEZIONE 16.

Se continui contro questa creatura infernale, vai al 225.

Se ti ritiri e ti rifiuti di compiere l'impresa che tuo padre ti ha affidato, vai al 515.

Se muori, ma sei salvato da Zeus, vai al 47.

202

Pregli sottovoce il tuo dio protettore e senti una

vorre suscitare fletivamente «Non sei e per me un mistero» Per 1 punto di ONORE e vai al 182.

203

Offri a tuo piacere i ricami anche bruciati, sparsi al Zeeus negli Olimpi. Per ricominciare per Atene, dove regna tuo padre, andando al 2.

204

A Corinto l'attenti con noi, a scendere col cicalare e a scendere in libertà, e con interesse che in ogni anno dopo immagini di Teo, veri e giusti, qui e lì, ammirati e meravigliati della città e non ti rendi conto di quanto si agitare. Ti rendi conto improvvisamente che è quasi l'ora che devi trovare una locanda prima che chiudano le porte per la notte. Scegli un lungo via buia, credendo di vedere in fondo l'insegna di una locanda.

Vai così al 16.

205

Caro Alex, vieni a casa di resuscitare solo. Perdi 1 punto di ONORE e torna al 185.

206

Signore, le città si nascono al gran mare, abbandonate alla periferia, e poi «Quindi dice il mio fatto» loro tanti e tutti. Ma se te lo consento che ci potrà essere di questa prigione perché se egli in te tratti dell'oro, detto questo ti fa entrare ne grina e ci ha il portone. L'aria è un lo, e c'è un tremendo odore di muffa. Quando gli occhi si sono abituati al

buio riesci a scorgere delle piccole ombre che corrono qua e là per lo stanzone. Dagli squallidi e stridi ti rendi conto che sono i topi!

Se l'escapatoria è LAVORO VOLONTARIO al 187.

Se non è NEUTRALITÀ è SAVOR VOLONTARIO al 369

207

Con te i sistemi ti rendi conto di un grande imbarazzo, che tu stesso quasi tutti il tuo centro per pagare la camera e che però non puoi sostenere a se stessi con i giovani nobili

che ci sta offri un oggetto in cambio del denaro (113)

Oppure vai a guardare le corse di semplice spettatore (9)

208

Il lupo in POTENZA E PROTEZIONE 12. Essendo un animale non si arrendeva. Se lo uccidi, vai al 400. Se muori, ma venterai la Zeeus, vai al 277. Ora è troppo tardi per ritirarsi

209

Il guardiano a notte sentiva la tua maldestra e di gusti perché ti certifica e proprio guardano le minacce del re. L'attento di una sua faccia e se c'è da correre, si segna al sabato, ma la non ci tracciamo. Sospira e ti promette di cedere la palazzina in fretta perché non può lasciare i sacri a per troppo tempo.

Recati al 588.

Ti allontani a razzoloni il più possibile dal corso. Nella tua fuga sperata mett' il piede in fallo e cad malamente: cosìel l'orso ti raggiunge e, raggiunge trionfalmente e da una possente zambata su la gamba. Ora sei FURITO.

Torna al 616 e scegli nuovamente

Qui c'è un traffico interessantissimo: la gente vi sa e gira per l'enorme mercato come una famiglia. Il formicaio è sceso. Il capo davanti ai commercianti che tengono mercati a tutte le provincie della Grecia. Come diversa qui la vita da a pacifica e tranquilla Trezene! Un tempio dedicato ad Afrodite domina dall'alto il mercato, con le sue candide colonne di purissimo marmo e le tante, alte e belle sacerdotesse in dole ciontari bianchi graciati. Giungi ad un chiosco di frutta e comperi de' lava. I frutti veridi non che tutti veridi non e quello in uso a Corinto e preso inziato a conservare pensandoli ne tu si aggiungerse su, il vecchio re, non in se a non passare per Epiauro e ad evitare di fare come Proaste a Tirinto. I quando gli spigli dove si detto e si giuocare. Detra ricevere spozione a Apollon, il profeta. Ma un e ne vedendo a via, dieci foresti regali in dare a Cromione, da dove potresti prendere una nave per Atene.

Vai dunque. De F. passano per Page recati a 302 oppure resti a Corinto per questa notte. Vai al 204 e



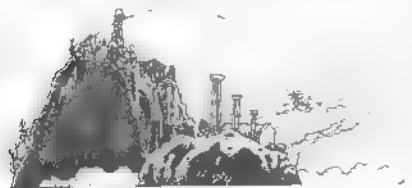
Dopo aver completato il rito del grano, ora devi distreggiarti con l'acqua.

La devi, vai al 607, oppure usi per spegnere il fuoco del tuo cratere? al 356 oppure ne versi un po' sui chicchi (vai al 101)?

«Brava, Alfabia! dice Atena sbucando da un cespuglio dove semi-rimprozzata, abito blablatto. Paga ora la terra le pague che ti p... Il suo dio, Atena, come un eroe valoroso». Detto questo, si è data da fare a per teccare la sua città. I disperdi di Atena stanno ben attenti, però a evitare il granaio dei bruchi, cioè il FAVORE VOLE.

Vai al 51

Un ave con il rispondo, i tanti al Crete, lo portano via, i resti, figli per sapere l'innanzi. Minotauri e tu, ave, si michele, perché di mior, mior verso costoro? Allora, sei forse anche tu, uno di quelli? Di così, questi, prete, e i sassi, e te... scaglia a casso.



La manca, per fortuna, ma il suo gesto è prontamente imitato da tutti gli altri e subito una grande nuvola di sassi investe da tutte le parti una grossa pietra, i colpi scie in varie strisce andol... e cranio e spappandoti cervello, che si sporge in p... a sui comeli. Altre: «Atena, se morta». A meno che tu non possa ancora pregare Zeus perché ti salvi in questo caso, ti ritroverai al 394.

Maledici in silenzio quelli che sono capaci di minacciare i loro avversari se con loro sono in sintonia. Numerosi maledicenti, la prudenza, se ne è insegnata, non si sommano che il credono. Ma, se si ingiunge, neccitriano di costoro, a so... e gli altri, e gli altri. Ah, se non per via, e i loro. Alfabia, con l'innanzi, infuriato, prosegue fino a Cirra, al 92.

Un loro reggisse, in lontananza, mentre si affrettava a raggiungere il tempio. Ora che se ne vanno, non vedete chiaramente che la statua del dio guettere ha il viso stravolto, come se avesse rice... una ferita mortale. E la fontana, il sculap... sprizza rosso sangue invece che benefica acqua. Atanto per questo sverigli, tremante in tutte le membra, si serviva da anni a vita. E prece... all'interno del recinto del tempio, eretto lo strane parole, parole che vengono dal dio, così come un vero traffico in una frenetica caccia grugno, se la sua sfida nei confronti dei crudeli cacciatori. «Bastardi maledetti! Sarete puniti per il vostro stupido orgoglio! Non creiate di poter scappare

impuniti da suo tempio, senza pagare un caro prezzo.

A queste parole due briganti svaccano sul muro dove avevi un tempo risplendeva la luce. E tu saprai che devi ritirarti a combattere.

Se senti di ritirarti ora, e non lo potrai fare dopo, vai al 145.

Ma se attacchi, vai al 388



217

I tanti greci non sono mai stati specifici, specie in questo periodo. Per il punire, CINCIO e torna al 197



218

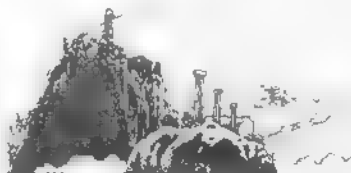
Dal braccio della regina strappi rudemente un amuleto dorato, pensando che possa essere un bel regno per tua madre quando tornerai a casa.

Vai a 597



219

Vai a lancone e con circospezione, quando ritorni che nessuno ti possa vedere, afferra una signora e cerchia di nasconderti sotto i tanci. Ma fa la sgrade



vole impressione che tutta la gente del mercato si volta a guardarti, anche se in realtà nessuno si muove. Tuttavia forse ce l'hai fatta, per scoprire se nessuno ti ha visto tra un cado se hai 5 ó o vai al 460 se hai dato 1 a 4 vai al 38.

221

Perdi punti al ONCRA per aver accettato un avversario alla spia e ma in compenso nel frattempo riuscirà a ingaggiare a uno dei briganti anni ERTTA

Vai al 462

222

Strisci sempre più vicino, come fa il leone che si appiatta vicino a preda alla caccia del cibo per leoni che gridano per la fame nella loro tana. Ci sono molte guardie le Amazzoni sembrano essere molto sicure di se stesse e una tenda, che probabilmente non è occupata. Non c'è nulla che interessare sono tutti a dormire e uno scudo di pelle. Al mattino che tu possa vedere se c'è stato nella tenda, altrimenti voce qualcuno sta per entrare!

Il leopardo è Amazeo sta dicendo un Amazzone che però ti vede e si ferma stupito. Hai visto una tenda e una tenda e un po' di cose ma non c'è nulla di nuovo. Cerchi di riuscire a questa via e possente Amazzone prima che possa chiamare aiuto. Vai al 544. Oppure cerchi di fuggire dall'altro lato della tenda (vai al 343)?

220

Prima che poter del sonno prendarte possesso delle tue stazioni palazbre, porti un armadio per riporvi vestiti. Ma mentre c'è una vera e propria montagna di tesori che resta su un mucchio di sassi non senti improvvisamente dei passi a tua chiudendo e ti nascondi dietro la porta, pugnoli e a mano

Vai al 272



Il mattino seguente la dea è svanita. Non ti resta che aspettare a casa e uscire di città, recandoti a 263.

La croce non deve lasciarsi assalire in un istante sicuro. Non che ci sia tanto appostato e perciò prosegua rapidamente e stupito che ci si è rimesso la gente alla spalle, con tanto di tanto di tante cose tipiche dei briganti da strada.

Vai al 331.

Il toro fu un ultimo colpo, tentitavo di incornare ma poi ero in terra, manda un ultimo maggh ante sospirò e muore. A ora tagli via un pezzo di un corno come segno di vittoria e immalinizito dal successo prendi la via per Atene, senza nemmeno aspettare di ricevere il tributo di gratitudine della gente di Maratona. Puoi avere 7 punti di ONORE e recarti al 456.

Ma è vergognoso pensare di versar sangue nella dimora di un padre soprattutto come che hai mantenuto eguali il tuo nome e il fatto che sei figlio del re. Prendi perciò 2 punti di INFAMIA. Ti rendi conto che resistere a te guardi, signifi che crebbe farne accorrere molte altre. Perci ti arrendi e ti lasci portare dai tuoi guardi alla tua cella vicina all'entrata dove sei rinchiuso. I guardi ne buoi ancora frastornati per la strana accoglienza che ti è stata riservata.

Vai al 185.

Il vino rosso trabocca sul tavolo e cade sulla tunica di un commerciante lento e sicuro vicino a te. Ti pretondi in mille scuse per la tua shadaraggine. Prendi il punto di INFAMIA. Il re Igeon ti ricata e ti fa un gesto di richiamo.

Vai al 170.

Ora Igeon apre il SEAVORIOVI e registra queste date: sul LOGGIO DI VIAGGIO. Continui ancora un po' ad allontanarti dalla città e ti fermi a riposare per la notte, prima di arrivare a Cleone, a 536.

Perdi il punto di ONORE e prendi il punto di INFAMIA.

Vai al 588.

E una pente raggiungi la silia per l'Acropoli, e puoi so ripara e se costrette a fermarti averse volte. Qui e case sono più antiche di quelle in basso e gli uomini sono ben frangere, ma nessuna porta esce a scorgere il palazzo di tuo padre. Raggiungi la cima e varchi le porte dove le guardie timide di scudi robusti lasciano passare tranquillamente. I neruchi sulla mura del lato della porta per avere una vista migliore della città.

Vai al 49.

Riesci a strappare la frusta a una delle tre Furie, ma marchi e conosci ed esse si ritirano dietro un albero vicino Poi, urlando a unisono, ti assaltano come fossero un'unica sola, mentre il giovane, nel frattempo, si acquattato nel buio, troppo terrorizzato per combattere.

Le tre Furie sono Istore, Aletto e Megera. Esse contribuiscono a quest'ordine, agiscono POTENZA 4 e PRONIZIONE 18 (mi ricorda del supplemento di POTENZA per più avversari).

Se ti arrendi vai al 153.

Se ti ritiri, vai al 520.

Se mai, ma sei salvato da Zeus, vai al 463.

Se ti RISCICRAVEMENTI una Furia, vai al 83.

Il giorno dopo ti svegli con la testa in fiamme. Le cose della scorsa notte sembrano così lontane ma in agguato in tale strettezza non c'è cosa da cedere, specie quando ti grida, zioni di portare a termine. Prendi 2 punti di INAMIA. D'ora in poi, c'è la FAVO. Al via fine, quando si esauriscono le strade per Tebe, al 13.

Il mendicante ti ringrazia di cuore, e gli dei sorridono per la pietà che hai mostrato verso un tuo fratello oppresso dalle necessità dell'esistenza. Per il tuo atto ti ricompensano con 1 punto di ONORE. Cont.

nai la tua strada per uscire da Micene, conosci o della crudeltà degli abitanti, e ti rechi al 536.

Infine ti ordinano di servire a tavola. Ti mettono in mano un pesante ed enorme coppa che devi salire a che ora, e di là di via, e ti fanno entrare nella sala principale dove una splenda sala ti accoglie. Tutti gli ospiti del re ti salutano di Atena e persino i servitori del re si sono eccitati attorno a un tavolo enorme, su cui appoggi la coppa per mescere il vino. Prima che ti festeggino viene messa di parte una porzione di cibo per Atena, protettrice della città, per che sia bruciata in suo onore più tardi. Su quella tavola imbandita c'è più carne più pane e più vino di quanto tu abbia mai potuto immaginare. C'è gente dalla Laconia, dalla Beozia, dalla Tessaglia, qualcuno persino dalla Fenicia, la terra da cui le navi salpano per attraversare il mare, in lungo e in largo. E finalmente il re ti nota mentre stai in piedi in un angolo, ti chiama, spezza un po' di pane di suo piatto e te lo porge. Devi prender 3 punti di INAMIA per aver servito bene a casa di tuo padre e andare al 383.

Il palazzo è arredato in un modo lussuoso e vetusto, con ornamenti di bronzo, vas ornati. Le scene d'onore grandi, ricche di sculture e statue di bronzo varie cose. Dal trionfo della sala, accanto al muro c'è una anfora di terra cotta che ti rappresenta, Atene te siede su un cuscino rosa, circondata da fiori che di tanto in tanto c'è per sentirti. Profumi e gettare con noncuranza verso il centro della sala, dove s'è formato



un cumulo di boccioli. Sabire, de le servitrici spazzano l'ampio pavimento, rivelando così il bellissimo mosaico che rappresenta la dea mentre si bagna in un ruscello montano.

«Alteo» ti dice con voce dolcissima, eppure tanto forte da attraversare tutta la sala, spero che tu stia bene. Io si Comenque, prima di parlare di cose interessanti come me stessa, avrò dirti qualche cosa di questo gente. Ti os che fin il giro di Creta quattro volte al giorno. Proprio prima di mezzogiorno, prendi la rotta verso est, mentre lui è a far la guardia dall'altra parte dell'isola. Cerca di essere un ragazzo valoroso e non dimenticare di Armonas. Dette questo, getta un altro bocciolo di papavero sul pavimento.

Ti senti trasportare sulla riva al mare e sposti la tua mano ti salutano con risarcimento, una sorta di stupore perché sei tornata per parecchi giorni. A sera ti si fa raccontare se non ancor più sconcertati e sorpresi d'avere fra loro un favorito degli dei.

Vai al 583.

236

Scendi di corsa per il viale serpeggianti e finalmente arrivi al palazzo. Un ampio colonnato marino adorna la facciata e cesti di fiori intorno a porte e profumano l'aria d'una dolce fragranza. Sulla porta un soldato proibisce l'ingresso a tutte le persone sconosciute, sembra accaldato, coperto com'è da una pesante armatura e armato di una pregevole spada. Ti avvicini a lui e chiedi di entrare, ma egli ti guarda di traverso e ti chiede come ti chiami. Cosa rispondi? «Striccone» vai

Offri le tue preghiere al re cegle «Se mai tu mi hai ascoltato, ti prego, ora, in questo momento, quando ti sono vicino, e ti guardo, tu avrai sentito a cura risposta, ma quando io ti guardo...» Anziché è taggetta scomparsa mentre stai pregando. Prendi il santo e i ONORI.

Se tu era ti precipiti fuori di casa, di ancora desidero di combattere. 613 e Oppure taggetta del re (259)?

La vecchia è affollata, ma la figlia del proprietario porta una coppa colma di vino, con cui pronamente riempie i due calici di bordo curati. La conversazione nona nelle tue orecchie come lo sciamano delle api, ma sei davvero troppo stanco per ascoltare. Alla fine, a volte, sonno conquista la risolutezza dei tuoi muscoli ben torniti. Quando ti svegli, i capitani e gli altri avvenimenti sono ancora lì. Il re è rinchiuso in un basso, incerto verso la porta, con la mente ancora offuscata di quel vino che sebbene esser stato spillo, o la tua stesso. Affacciati alla porta e sei in un labirinto di anfratti, tutti dove sono ricattati, pile di locustini scottanti, privati. Per resti cegnerli, ti senti un soccorritore, ancora e stesso, sarai conservato ai tuoi. I baglietti e i soldi che tendono agguati nel buio.

Guardi i documenti appoggiati sul tavolo a destra (vai a: 173)?

Decidi di non raccontare il tuo ONORI e di tornare alla nave al 326? Oppure scegli di dare uno sguardo

ai documenti che stanno sul tavolo di sinistra (vai al 368)?



Davanti a te c'è un gruppo di persone e una quindicina tra queste sono piuttosto tanti. Gridano e si lamentano, mentre le donne si strappano i capelli e i neri scia. Sembra che trasportino un oggetto grosso e pesante, ma non riesci a capire cosa sia, poiché la polvere e la foschia oscurano la vista. Ti avvicini per scoprire la ragione di quel gridare e disperarsi. 494? Oppure decidi per un'attesa dal percorso per l'Aeromobili così la cultura, a cui vai al 78?

Stai per vincere e ti spara. Perdi il punto di ONORI e recati al 456.

Anime, Alteo, cui l'avrebbe mai detto. Offrire un oggetto che non possiedi. Prendi il punto di INAMIA e torna al 113 a scegliere di nuovo.



Ti svegli come da una catalessi, intirizzito, mezzo morto. Le onde ti hanno portato fino a qui, non si sa come, e ti ritrova come un uccello bagnato e senza ali. «Dove sono io?», chiedi. Ma tu devi subito trovare un altro sacro altare, un altro sacerdote ti ricura fino a farti morire. Dall'urna è uscita una ragazza, il nutrimento per cui tu non vuoi però di vedere. Il pastore che conduce la greggia. Vieni, ti precede, ti guida, ti spinge.

Il tuo viaggio è una donna, sei nuda e affaticata, i piedi sono una città di fango, campeggi in mezzo a chi lavora la terra, come tante formiche che ti mangiano il corpo per unirmi. Se vuoi, comincia a camminare verso la cittadina, al 100.

Prima che tu ti renda conto di cosa sta succedendo, sei già in cima a i gradinati. La sacerdotessa si rivolge al popolo dicendo «arrivati al East Gate, al Demetra, com'è voce della dea, sarete del popolo indifferente il mio compagno, cinquanta e da fare, simbolo della rinascita. Che com'è inizio?». Il sacerdote si sposta per se, quindi un asso di dio si eccitano, posate un'urna colma d'acqua, una coppa piena di grano e un bruciato da cui si sprigiona una fiamma bluastro. Non c'è possibilità di tirarsi indietro, adesso devi in qualche modo portare a compimento la cerimonia come con i gradini, al 182 e con l'acqua (vai al 58).

Li precipiti nel cortinaio, dove ci sono cinque guardie. Nessuna è molto armata perché sono accorse in

tratta da un orco arachide per salvare il re. Ognuna ha
una spada: 2. POTENZA 2. PROTEZIONE 6. e il
portatore: POTENZA 1. PROTEZIONE 5. Il loro
valore è base: POTENZA 3. PROTEZIONE 11.
che sommate a quei precedenti dà POTENZA 5.
PROTEZIONE 4. La scelta scio in cinque varianti
ad escludendo POTENZA 9. primo 8. secondo
col 6. Se avvertiti contro di te armano al minima
e assessori non ti scappano e ti capiscono e non ti
puoi trarre al loro, in devi combattere per la tua vita.

Se vinci, vai al 267.

Se fuggi, vai al 472.

Se ti molla Zeus ti viene a salvare e ti rinvia
vai al 134.

250

Devi impagare la tua spade di ONORE. Un an
cade per sapersi. Se non puoi farlo, scendi punto
e NOKE e corri al 422. Ma se puoi allora il tuo pro
tettore aspetta a far sapere e getta il segnale a
fontana in acqua al nome. E se non ti ha abbastanza
tempo per fuggir via, ti caricherà di te, tu corri
senza recuperare le tue armi e l'armatura.

Recati al 536.

251

Mentre l'Aurora dà e dà rosate madri de mattino
tocca i celi e compie cos il suo rito quotidiano. I ma
batti in una radura coparsa di ca ei rotti e anfore

vuote. Continua e un po' più in là c'è un orso morto.

Se Artemide è tua protettrice, vai al 311.

Se non lo è, vai al 265.

252

Prendi 2 punti di INFAMIA per aver deciso un av
versario che s'è arreso.

Nel fascare la prima imbattiti in un gruppo numeroso
di Anziani. Cercano di prevenire i segni di Eros
che dell'esse non azzardare a legare le loro gacche
e al fine della tua missione ti esortano a mettersi
dentro lo scampo e non compito se la loro compa
gnia. Guai impazzite per la furia di cercar di strar
ventare contro con tutti tutti che trovano di affi
colti a cederle e a aggirare verso Arce. Andate
165.

253

«Allora accettate un dono da me caro Alce, a mia in
fidanza che Prima che la possa render conto di cona
ma ve ne sciolto il tuo nome, egli è fuggito tra ve
spag in mezzo al sole. Per questo per il punto di
ONORE e recati al 583.

254

Il tempo è piccolo, quasi insaggiante all' sacerdote
non è qui con noi e morto per mano di quell'uomo
vieni acci ti spiega un anziano. «Non è potranno
essere più profeta a Delo finché il tuo non toccherà
uno di noi, e non gli dirà que silenzio e quella ma e
dizione che c'è da grande amore ma ci, togli la pace»

Se Apollo è tuo protettore, oppure no, è FAVORE-
VOLE, vai al 305.

Se Apollo è NEUTRALE, vai al 552.

Se ti è SFAVOREVOLE, vai al 360

255

Per un uomo dall' persona così eroica, rifiutare l'osp-
tanza di qualcuno, e dormire come un mendicante su
uno scivolo in cuoio, è davvero una cosa riprovevo-
le. Perdo quindi 2 punti di ONORE. Il giorno dopo
sei in cammino verso Cleone.

Recati al 536.

256

Non sai parlare? Il bisogno dell'autovalutazione per
ricordarti il tuo nome. Perdi 1 punto di INEMIA
e torna al 236.

257

Allora il mare comincia a scuotere la nave e a lanciar-
la contro la costa. Un gravido scava che passa in
mano in mano tra gli eroi, con addosso durante la ven-
donna, e rodata a gitta quasi sino a estenuarla, lei
e chi per portarla ricade nel mare ribellente. In una
la capovolgono, la bianca reggia schiumante s'infrange
con violenza nella cinghia, facendola scappare in mille
schegge che si mescolano alle ossa fraccassate del so-
veto equipaggio. Anche il caro Alteo, non puoi sfug-
gire a questa orribile carneficina, perché sei tu la sua
causa. L'infamia e le onde del dio del mar ti sommer-
gono fino a farti morire.

258

Vai se scegli, reso a capire quel discorso, è chiaro
che è stato una cagnara per te, e che il re e Tebe
puoi restare in disarmo, vai al 70. Se preferisci par-
tire, vai al 64. Oppure quei due conspirator, vai a
240).

259

Quando si vuol far di una terra, e un nugolo
di uomini, un prete, e un arca. Non vuoi opporre
resistenza, ed essi ti tolgono tutti le armi. L'armatura
cerca di convincerti, solo un portatore per
proteggerti. Il tradimento, infatti, è questo. E tu
compisci un delitto, che di più, per essere per ete-
ra, ti mostri accanimento come un lupo, come un
ladro.

Perdi 4 punti di ONORE e vai al 320.

260

Il tuo cerimoniale, che sei ma intenzione, è pronta
per il tuo ritorno, un secolo d'effigi di Apollo, sup-
plicando e risparmiando le loro vite. Il re, subito
come dall'offesa che ha ricevuto, a dio, per farlo di-
stare, e con tale, quindi, essi di ottenerlo, e li
oltrepassa, quando si è già lontani, odi e eroi medi-
zioni, e li loro, e il re. Apollo ti punisce. Infatti il dio
ti è ora SFAVOREVOLE. Tuttavia se e lui, tuo
protettore, però, invece 2 punti di ONORE.

E ormai tardi, mentre ti avvicini a Cirra

Recati al 339

Quando sta per raggiungere la sponda opposta senti la vecchia gridare ancora, ma la sua voce si è trastornata in un suono melodioso. Allora ti volti a guardarla: la donna non c'è più, al suo posto l'immagine della creatura che ora tu conosci, ma un giorno dovrai rendermelo omaggio. Ora ti devi recare **SI AVORE VOI**.

Vai al 294.

L'Amazzone che indossa la pelle d'orso ha **POIENZA 7** e **PROTEZIONE 14**.

Se muori, mi si salverà, la Zeus va al **180**.

Se ti ritiri, vai al **275**.

Se ti arrendi, vai al **355**.

Se riesci a **ELIRIL GRAVEMENTE** l'Amazzone, vai al **375**.

L'isci Trinto da cui sei nato e camminando ripensi agli eventi del tuo passato. La strada per Micene ha argenti e pochi sentieri viarienti. Passano alcune creature giungenti in un punto dove un sentiero confluisce sulla strada principale. Non sapendo adesso qua e via prendere, chiedi informazioni ad un contadino in viaggio verso il mercato di Trinto. Egli ti informa che sentieri conduce ad est ad Epidauro, patria di Esculapio, guardatore, che la strada principale porta a Micene, la città del leone.

Se prendi la strada per Micene continua a **503**, se invece scegli di andare verso Epidauro, prosegui al **324**.

Gli dei sono soddisfatti del tuo coraggio, ma nemmeno un eroe può combattere da solo contro venti uomini bene armati. Prendi 1 punto di **ONORE** e paga gli avversari (e vai al **215**), oppure metti il giogo al toro (e vai al **413**).

Continui per la tua via, lasciandoti dietro l'orso. La strada ora gira dolcemente a destra, un cespaccio dei cazzari si rompe e ti costringe a fermarti per ripararlo. Gli alberi sembrano un po' meno minacciosi. Riprendi il cammino finché la tua strada si congiunge con un'altra.

Vai al **13**.

Bussi alla porta, l'oste viene ad aprirti e ti saluta con un ospitale sorriso. Prima di cioncarti mangi qua cosa, poi entri nella tua camera e ti lasci andare ad un sonno senza pensieri. Il giorno seguente, dopo un abbondante colazione, prosegui il tuo cammino ascendendo dalla città e recandoti al **3**.

Prendi 8 punti di **ONORE** per aver sconfitto le guardie. Puoi fuggire dalla finestra, poiché altre guardie stanno arrivando dal corridoio.

Vai al **472**.

Siete quasi arrivati a C'rommione quando il contadino ti informa che devi far visita ad un suo amico e che perciò ora devi scendere. Ti dà un bel pazzo di tor-maggio, ti ringrazia e ti dirige verso la città. Le prime case ti salutano con il fumo che esce dai camini, salendo pigramente in volute che ricordano quello d'un uccello che si libra nel vento.

Vai al 100

Prendi una manciata di grano, lo porti alla bocca e inizi a masticarlo. Ma questo gesto provoca orrore tra la folla.

Vai al 120.

Entri in cucina, dove si sta preparando un banchetto per molti, e senti le porte si aprir e schiumanti e una grossa testata di pane stanno per essere servita a tavola. C'è pane e vino in gran quantità. In un'angolo una donna tesse ad un telaio, in un altro un ragazzino strofa a un ornamento da ricamare a logo battuto. La cucina sembra molto più grande che tutta la casa di tua madre. Entra a Trezene.

Vai al 382

Infine anche il tuo cavallo raggiunge la linea d'arrivo. Ma non c'è nessuno a congratularsi con te: tutti, sono per il vincitore, su cui capo poggiano una



coroncina d'oro. Scontortato, ritorni alla locanda, sognando di ruote e zoccoli e del tutto dimentico della vera impresa che devi compiere. Il tuo unico pensiero è ora rivolto a la corona del vincitore, che avresti voluto fosse tua.

Perdi 2 punti di ONORE, e il giorno seguente, indolenzito e rattristato, parti per Atene, recandoti al 474.

272

E infatti l'oste entra nella stanza ed ha un'ascia in mano. Ma quando non vede nessuno a letto, trasale e comincia a guardarsi intorno turibondo. Allora grida l'urlo di battaglia della tua gente e ti avventi contro Procuste prendendolo di sorpresa e infliggendogli una ferita. Il tuo avversario è ERIIC: ha POTENZA 1 e PROTEZIONE 10, e la sua ascia gli dà POTENZA 5 e PROTEZIONE 3. Stretto in un angolo della stanza, ora non puoi ritirarti.

Se Procuste diventa ERIIC GRAVEMENTE, vai al 21.

Se ti arrendi, vai al 571.

Se muori, ma Zeus ti salva, vai al 263.

273

L'Amazzone a ora lascia cadere la sua lancia appuntata, incapace di combattere per le ferite ricevute. Ti implora di essere misericordioso e di risparmiarla. «Era ardira alla tua benevolenza» aggiunge la donna guerriera.

La risparmi (vai al 507) oppure le infliggi un colpo mortale (vai al 516)?

274

L'artugli flebilmente che hai risparmiato quegli uomini, e che sono fuggiti. «Ma stai facendo perdere un sacco di tempo» urla il re. «Rinchiudete o no, granaio. Domani lo faremo frustare in pubblico e credo che sarò presente alla punizione».

Vai al 433.

275

Prendi 1 punto in più di INFAMIA per esserti ritirato e aver disertato il combattimento in difesa della città di tuo padre. Infatti, poco tempo dopo che sei scappato, appare chiaro che gli Ateniesi stanno per andare, devi perciò gettarti ancora nella mischia e tornare al 102 per scegliere nuovamente un'avversaria.

276

Uno sciame d'api ti assale, perciò ritieni che il miele non valga il prezzo che l'onniveggente Zeus ha decretato che bisogna pagare. Puoi tornare alla nave e attendere di salpare da Milo (andando a 595), o puoi tentare con qualche marinaio di uccidere una delle mucche, per avere un po' di carne fresca da mangiare (vai al 59).

277

Alla fine giungi nella città di Epidaurò. Guardi attonito l'enorme folla per le strade: facce estranee ti passano accanto, sbattendoti contro le mura delle alte torri. Nessuno si ferma, nessuno ti nota, e sembrano tutti miserabili, come abbandonati dagli dei. Finalmente prendi il coraggio a due mani e tenti di parlare ad

una donna di nobile estrazione, che però ti ignora, lanciandoti uno sguardo di disprezzo. Quasi disperato, ora cerchi di afferrare un passante e gli scuoti la mano: «Amico, dove è una locanda?» gli chiedi. «Perché questa città è così afflitta? E forse Zeus ad ratato con voi? Forse le Arpie hanno saccheggiato e rovinato le vostre tavole imbandite, hanno sequestrato i frutti della vostra terra?»

L'uomo non ha che scuotere la mano per liberarsi dalla tua stretta, e si trascina via stancamente. Cerchi di ripetergli la tua domanda, ma quella scoppia. Rassegnato, ti dirigi verso un edificio basso e squadrato. I gradini sono sporchi e le finestre, coperte di argilla e terra sbriciolata, l'insegna sopra la porta indica che è un luogo in cui potresti trascorrere la notte. Cosa fai, entri o rimandi al 36? Oppure te ne vai (al 341)?

278

Affrettarti e la tua signora e tu hai mancato di vedere a vera altezza, anche non avrai raggiunto Creta. Affrettati, ora è la tua protettrice. Prendi 6 punti di INFAMIA e vai al 608.

279

Arrivi al porto, ma mentre ti avvicini al molo devi a triceità a farti nave e. A tua basti sotto il mantello e scopri che i documenti per Minosse sono spariti. Se non riuscisci a trovarli, avrai tradito la fiducia di tuo padre, ma la nave deve salpare presto e hai poco tempo. Vai a vedere nella locanda di Creta (al 380), oppure in una grande casa lì vicino (al 545)?

280

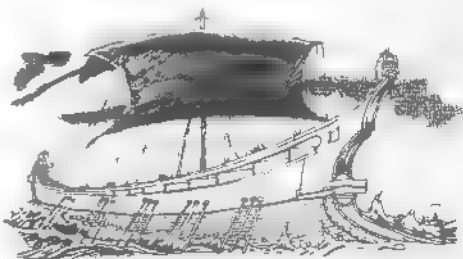
La cuoca corpulenta ti guarda di traverso e dice: «Sicché tu saresti Ateo, il figlio di Egeon? Vedendo che rispondi di sì con un cenno del capo, corre via mettendosi a urlare: «Guardate, guardate. Arrestate quest'uomo!» Prima che tu abbia tempo di fuggire o di tornare in cucina per scappare nel palazzo, due guardie armate di spada e di scudo, molto ampi ti si sono piazzati davanti. Hanno POTENZA 5 e PROTEZIONE 14 il loro valore base e POTENZA 3 e PROTEZIONE 1 il più avverso. POTENZA 3 e lo scudo di POTENZA 1 e PROTEZIONE 4. Ricordati delle regole per combattere più avversari.

Se muori, ma vivi salvato da Zeus, vai al 166.

Se ti arrederai, vai al 57.

Se ti ritiri, vai al 289.

Se riesci a FURIRE GRAVEMENTE contro gli avversari, vai al 119.



Ti dirigi al palazzo, in cui entrerai, come ti è stato detto, da una porticina secondaria lasciata aperta a proposito. Così, fai insinuandoti furtivamente nel cortile, e raggiungi una scanalata che porta ad un corridoio dalle alte volte. I muri sono coperti di affreschi, a cui però non presti attenzione: preso completamente dal compito che devi portare a termine. Arrivi presto alla porta che conduce alla camera del re e incustodita, così puoi sfilarci il chiavistello ed entrare. Il re sta dormendo e russando sonoramente, accanto a lui c'è una spada nella sua guaina. Nel sonno il re la tocca con i polpastrelli, quasi la volesse brandire. Ti precipiti sul re e sollevi il pugnale che ti hanno dato i cospiratori.

Vai al 24.

Con un colpo micidiale abatti l'enorme animale e gli togli l'ultimo residuo di quella tremenda torza che animava i suoi tendini possenti. Con un ultimo ruggito lamentoso il toro cade morto. Sei tu il vincitore, ma non attendi che ti incoronino con l'alloro, perché sei impaziente di essere di nuovo ad Atene. Ti fermi il necessario per tagliare un pezzo di corno come prova del tuo valore e t'incammini, di buon passo verso il palazzo di tuo padre. Prendi 7 punti di ONORE e recati al 456.

Torni dal campo di battaglia tutto insanguinato, ma senza ferite. La vittoria è in pugno agli Ateniesi! Fi-

nalmente giungi nella sala delle feste del palazzo di Egeo, dove si sono riuniti la maggior parte dei guerrieri. Lì, si lamenta per i compagni morti, ma anche ci si allegra per la vittoria. Le Amazzoni, le donne guerriero, sono state ricacciate alle loro navi. Nelle altre sale i servi stanno freneticamente preparando un banchetto di festeggiamento. I soldati ti salutano e ti acclamano per la parte che hai avuto in battaglia, come i marinai acclamano i timonieri che si ha portati in salvo tra gli scogli appuntiti.

Vai al 441

Allontani il vecchio dalla tenda, nessuno ti nota, però senti nell'aria il favore degli dei per quest'azione.

Vai al 299.

La porta si apre, ma invece del 2 faccia del vecchione ti vedi arrivare addosso una secchiata di risciacquatura e di altre porcherie. Prendi 1 punto di INFAMIA per l'umiliazione. Diventi furioso e vorresti entrare a tutti i costi. Ti controlli e prosegui per il tuo cammino, anche se hai addosso il fetore dei rifiuti della locanda (vai al 304). Oppure ti ostini a voler forzare l'entrata per fare i conti con l'oste e i suoi amici (vai al 192).

Ti sembra di vedere il dio crapulone correre per i boschi, seguito dalle Menadi, come un cacciatore con la sua muta di cani. «Attento!» ti grida «il tuo destino

sarà quello dei nostre prede: il vino è avvelenato, non berlo!»

Allora non tocchi il tuo cane fino al termine della festa, quando il re si volta per parlarti.

Vai al 170.

287

Il venditore grida: «A tuaro, a tuaro» solevando il cane generale. Tutti la gente si affanna a catturare i cani, che vi sorprendono tanto che qualcuno possa sperare di ottenere, neanche in tutto quel trambasto, che senta quasi un campo di battaglia sotto le mura di città. Alla fine, però, i cani vengono catturati e portati via, da guardiani del mercato, per un processo sommario.

Vai al 414.



288

Il corridore ghermisce la gemma con avidità, denziato da questa offerta: «Il tuo carro sarà il rosso».

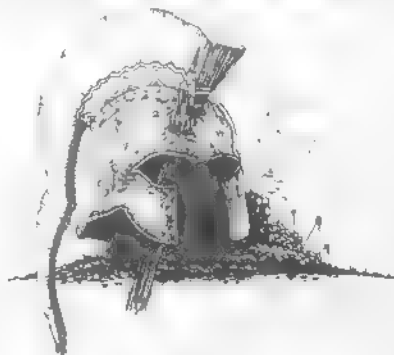
Vai al 391.

289

Ti volti e fuggi via, rovesciando un calderone di stoffa bollente. Ti bruci una gamba, e dai razzoloni proprio ai piedi di altre due guardie che tu sei precipitate addosso da dietro, come fanno i briganti e la gente del lontano Egitto. Ti trascinano via che ancora ti dimenti e urli, attonito per il trattamento ricevuto nella casa di tuo padre. Ti conducono al 459.

290

Ti appare Ares, il dio distruttore delle mura, e ti dice: «Hai fatto tutto, non portarti il tuo di rimprovero».



mico Bravo. Bravo! Bel colpo. Avanti così. Bravo, bravo! Poi svanisce in una nube rossastra. Se Ares non è il tuo protettore egli ti è ora FAVORFVOLF e prendi anche 3 punti di ONORE. Se invece è tuo protettore, prendi 5 punti di ONORE. Ma in entrambi i casi prendi 2 punti di INAMIA per aver ucciso un uomo che si era arreso. Trascorri la notte nella migliore camera della locanda e nessuno fra gli avventori osa avvicinarsi a te.

Il giorno seguente t'incammini per la tua via, al 3.

291

L'Amazzone non si arrende. Ricordati che ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 13.

Se finalmente la uccidi, vai al 527.

Se ti ritiri, vai al 275.

Se ti arrendi, vai al 355.

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, vai al 180.

292

Gli porgi l'arma, ma il vecchio la scaraventa a terra. «Ne ho bisogno di armi posso avere io?» ti rimprovera, «io, che posso scrutare nel vasto panorama del futuro! Tra i flutti, ecco il posto dove si deve veramente usare quell'arma!» E ridendo istericamente fa una duplice capriola in una pozzanghera, per scomparire tra i cespugli, con un'agilità insospettata.

Sospirando ti riprendi l'arma e torni alla nave. Prendi 1 punto di ONORE e vai al 583.

293

Minacci di ucciderla se non ti rivela il motivo di questo assedio. Si prende tra le mani i suoi lunghi, neri capelli, come per riflettere, e poi dice: «No, non è un segreto. I soldati di Igeo razziarono la nostra terra tempo fa e ne bottino c'era una spila dorata, sacra ad Fra. Potrà sembrarti una cosa insignificante, ma per noi è il simbolo del potere regale» Raccogli da terra un orecchino d'argento, così per capriccio, e vai a 507.

294

Lanciosamente cerchi di attraversare il fiume. Le gambe sono stanche e tremano per il freddo. Improvvisamente senti qualcosa cadere nell'acqua che rimbombi, o forse hai dato un calcio ad un ciottolo. Finalmente arrivi sull'altra sponda.

Vai al 417.

295

Sbarchi a Santorino, che nonostante sembrasse molto bella da lontano, è un posto davvero tetto. Dopo un po' ti imbatti in una strana visione: una donna è seduta su un trono d'oro ai piedi della scogliera, accanto a lei c'è un fiero guerriero armato di una lancia appuntita, e al fianco del guerriero c'è uno zoppo con addosso un grembiare da fabbro e in mano un martello. Più rapidamente dei fumini scagliati da Zeus le rocce della scogliera cominciano a sbriciolarsi. «Salvatici!» gridano i tre all'unisono. Ma puoi salvarne uno solo.



Se la tua protettrice è Era, vai al 26.

Se Ares è il tuo protettore, vai al 139.

Altrimenti, vai al 543.

296

Prendi a punto l'INFAMIA per il tuo rifiuto di liberare il tempio di un dio così importante. Aspetti triste e consapevole del tuo crimine che la nave venga equipaggiata, mentre gli anziani ti guardano stupiti per il tuo strano atteggiamento.

Vai al 492.

297

I muri del tempio sono spogli, mancano tutti quegli arazzi che ornano il tempio. Il Prezioso d'oro invece da un momento a questa parte non ammonta schiacciato davanti al santuario della Preziosa. La sacerdotessa è nascosta alla vista da una pesante tenda bianca ornata d'oro. Un sacerdote ti si avvicina, si ferma davanti a te e aspetta con una certa impazienza.

Vai al 126.

298

Ti precipiti sottocoperta cercando disperatamente di recuperare le armi prima che la bestia colpisca nuovamente. Ma è troppo tardi: un minaccioso strisciare ed ecco che il possente albero crolla sulla tosta, colpito alla base da un fulmine scagliato da Zeus. L'acqua entra ormai a ondate, ed una ti trascina nel buio dei fondali marini.

Getta due dadi: se la somma dei punti è superiore o

uguale alla differenza tra i tuoi punti di ONORE ed INFAMIA, vai al 453; altrimenti, vai al 477.

299

La sacerdotessa, non più in potere del dio, cade in un silenzio tombale. A loro il sacerdote si avvicina a te e ti dice: «Devo interpretare per te le parole del dio profeta. Così parlò Apollo:

*"D'un re lontano vai dalla figlia
E dalle capre fiducia piglia!"*

Sorride a bella posta e ti congeda. Dopo averlo ringraziato, raccogli le armi e l'incammini verso Tebe, recandoti al 191.

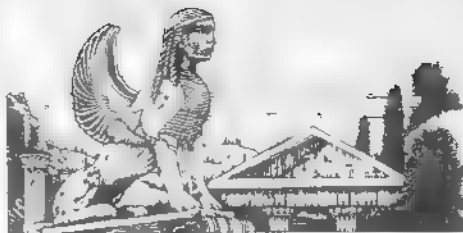
300

La sacerdotessa allora ti balza a fianco ed esclama: «È venuta primavera! Persefone figlia di Demetra è tornata! Ralleghiamoci. La grande madre arride ancora una volta a a terra». Subito dopo iniziano le festività: si danza, si canta, si festeggia la dea della fertilità. È notte fonda quando, rimpinzato di vino e di cibo, vai a dormire, ma i suoni della festa e i rumori dei sacri rituali ti tengono sveglio per un pezzo.

Ti svegli il giorno seguente, quando le celebrazioni sono ancora in corso. Prima di partire la sacerdotessa ti dona una spina dorata, avvolta a forma di spiga di grano. Essa sarà il segno dell'amicizia della sacerdotessa di Demetra.

Prendi 3 punti di ONORE. Ora Demetra ti è FAVOROLE.

Recati al 138.



301

Vedendo che il combattimento per loro volge al peggio e che tu sei troppo fortunato, entrambi si piegano sulle ginocchia e chiedono clemenza. Uno dei due ti supplica ansimando: «Risparmia e ti daremo tutto. Se ci uccidi, il sangue del re di Tebe ricadrà sulle tue mani e le Larie implacabili ti perseguiranno fino alla fine dei tuoi giorni». Prendi 6 punti di ONORE per la tua vittoria e, se vuoi, raccogli una delle spade (PO-TENZIALE e PROIEZIONI), che però non potrai usare assieme ad altre armi.

Cosa fai ora, risparmi gli uomini (vai al 429)? Oppure li uccidi (vai al 177)?

302

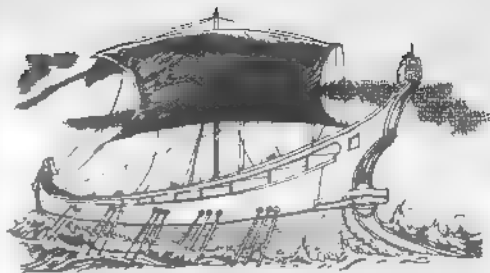
La strada per Page è coperta dai cadaveri di mucche e capre colpite dalla peste, che stanno imputridendo al

sole da giorni e giorni. Il fetore è talvolta asfissiante ma tu, imperturbabile, prosegui senza lasciarti impressionare dalle imprecazioni di qualche contadino. Passi accanto a una nicchia dedicata ad Atena, la dea civetta, protettrice di questa città. Le strade sono completamente deserte, e mentre passi accanto a un edificio imponente un uomo ti fa un cenno. «Straniero» ti richiama, «sì, certamente sei uno straniero, e non avrai ancora sentito della praga che ci affligge. C'è la peste! Sono i topi a portarla e a propagarla, e tutti gli sforzi per mandarli via si sono rivelati inutili. Molti tra i nostri concittadini sono stati morsi e sono morti. Ma forse tu ci puoi aiutare».

Alle sue parole cosa fai? lasci Page e più presto possibile andandoti al **490**? Oppure accetti di aiutare la città cara ad Atena (vai al **206**)?

303

Prendi la focaccia, vi spalmi del miele e versi un po' di latte su un piccolo orro che hai allacciato alla cintura. «Dei infernali, desistete e accettate invece a mia



offerta». Le Furie ti guardano seccate, però volano da te a ghermire il dolce con le loro avide mani e svaniscono nella notte, gridando: «Ci hai fermato, però questa è solo un'occasione: quel disgraziato non ci sfuggirà!»

Perdi 1 punto di **ONORE** per aver frenato il corso della giustizia divina e vai al **501**.

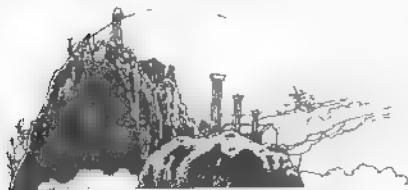
304

Ares dagli occhi insanguinati si pianta in mezzo alla strada e ti rimprovera: «Quando vi giaccio senza foga to Tirati su! Avanti, e mai più un simile disonore! Via ora!»

Se Ares e tuo protettore affronterai il prossimo combattimento senza l'aiuto della sua forza sovranaturale (**2 punti di POTENZA**).

Se non lo è, il dio ti è **SVAVOREVOLE**. In ogni caso, prendi 1 punto di **INFAMIA**.

Vai al **23**.





305

Mentre ti veli per andartene, ecco che ti trovi di fronte al dio Apolo, vestito insidiante e capelli arruffati. «Sono tremendamente spiacente. Mi sono alzato tardi e quasi dimenticavo di venire. Ma l'immortalità a volte è così sonnolenta. Cosa? Ah sì, la profezia. Ecco qui.

*"Uomo di bronzo nell'onda
Manda la gente alla tomba
Che così tu non soccomba!"*

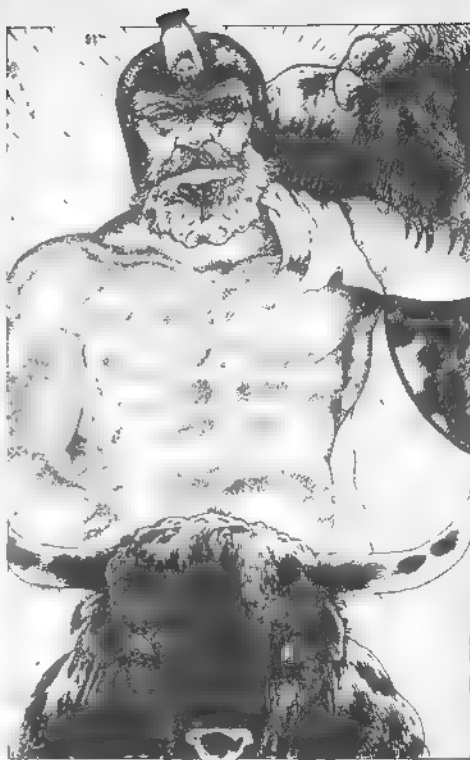
Non è un granché. Spiacente, devi andartene. E Apollo sparisce, tu, turbato, ti accorghi un po' strane del dio. Si è già aperta la porta dove i anziani sono ad aspettare. Loro non possono aver sentito il dio. Ti cedi affrettatamente se vuoi farcela.

Vai perciò al 449.

306

La fiamma vacilla e si spegne con un sospiro. Un denso fumo grigio si leva nell'aria. La tol'a esalta e attende che tu compia il resto della cerimonia.

Vai all'89.





307

Ares, il dio distruttore, sembra stare dietro l'animale «Alteo» ti dice, «sii forte uccidi la bestia». Solo per questo combattimento la tua POTENZA è superiore di 2 punti del solito.

Vai al 136.

308

Il sacerdote accetta il gioiello senza proferir parola e ti conduce davanti al santuario. Se Apollo ti era Sfavorevole ora ti è NELLA TRALE.

Vai al 181

309

Il viaggio verso Ironto si svolge senza incidenti. Il sentiero è deserto e arrivi alla città dalle alte mura all'imbrunire. Dai un'occhiata in giro (vai al 45) eppure cerchi subito un posto dove passare la notte al 200.

310

Accompagna il re fino alla sala del trono, dove i signori della città ti accolgono trionfalmente. Hai salvato il loro re. I festeggiamenti proseguono per ore e alla fine, prima che tu ti ritiri per partire, la figlia del re in persona ti lava e asciuga i piedi, come vuole il rito. Il re poi ti dona un otre colmo di vino per il viaggio, uno specchio intagliato magistralmente, opera di un maestro tenebrio dorato e impreziosito di preziose gemme. Ti vesti, raccogli le armi e lasci le nari bianche di Tebe andando al 134.

311

Prendi 3 punti di INAMIA. Artemide non è tua protettrice.

Vai al 265.

312

«Smettela di lanciare quelle pietre» gridi, ma gli Ateniesi non danno bada alle tue parole, che si perdono come sassi scagliati nel profondo oceano. Ti ricordi che non riesci ad essere d'aiuto e, distogliendo lo sguardo da quella scena disgustosa, prosegui per la tua strada, andando al 394.

313

Arrivi alla porta del palazzo e busi il rumore echeggia nel piccolo cortile antistante l'ingresso con uno strano rimbombo, quasi un cupo lamento. Finalmente compare una guardia coperta da un'armatura. Allora gli racconti gli avvenimenti ma ti guarda scettico, anche se ti invita ad entrare. Poi ti disarmi, ti perquisi-

see, e depone le tue armi su un tavolo accanto all'in-
gresso, promettendoti che ti saranno restituite all'uscita.

Ti conduce per un ampio salone ornato di arazzi raffiguranti il trionfo degli dei sui titani. Finalmente raggiungi la sala principale, dove ti accoglie il re. La guardia ti spinge avanti al cospetto del monarca, un uomo grasso, biondo e vestito in panni riccamente ornati ma piuttosto sporchi e untati.

Il re sogghigna e ti chiede quale scherzo gli hai preparato per oggi. Al sentire il tuo racconto scoppi in una gran risata.

«E chi sarebbero costoro?» ti chiede con fare annoiato. «Che cosa hai fatto a questa gente?»

Se ha permesso ai cospiratori di andarsene, vai al 274.

Se invece li hai uccisi, vai al 566.

314

Ha lasciato cadere il gioiello. Ecco il perché di quel rumore. Esti tutt'attorno e finalmente lo ritrovi. Lo riponi a riparo nella tua cassetta e continui il tuo cammino verso Colone Cove, al 266, trovi una locanda per ristorarti.

315

Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso chi ti ospitava, anche se si trattava di un malvagio, prendi però anche 4 punti di ONORE. Puoi inoltre tenere l'ascia (POIENZA 5, PROIEZIONE 3). Poi lasci la città per recarti al 263.

316

Prendi in braccio la vecchia e la porti con te tra flutti in corrente e molto forte ma riesci a spingerti con molta vigoria fino all'altra sponda. Allora la vecchia parla, ma il suo aspetto è totalmente trasformato, e riconosci nel suo volto i tratti di Era, la regina degli dei.

«Atteo» ti dice, «ti sei comportato bene e anche se non mi hai riconosciuto in quelle sembianze di vecchia mi hai fatto un favore».

Se Era è tua protettrice, vai al 584.

Altrimenti vai al 60.

317

Li rendi conto che il sacerdote sta aspettando che tu gli dia un dono per Apollo.

Se hai la statuetta e desideri offrirgliela, vai al 554.

Se pretendi donare il gioiello di tua madre, vai al 308.

Se gli dai del denaro, vai al 480.

Se decidi di non dargli nessuna fra queste cose, vai al 43.

318

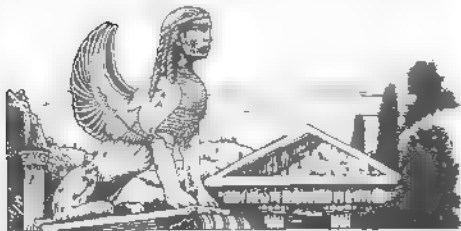
Potresti tuffarti per combattere il mostro nell'acqua, nelle fredde profondità del vasto Oceano (al 361), oppure potresti, ben saldo sulle gambe, coprirlo di archi, da, a tonda, aspettando il suo assalto contro i robusti legni della nave (al 484).



319

Queste sciocchezze sono appena svanite dalla tua mente che le violente raffiche cominciano nuovamente a scuotersi e cosa da stolti far intuire loro. Posedone, mentre si è per mare.

Vai al 125.



320

Scappi via dall'accampamento delle Amazzoni, temendo che qualche donna guerriero possa vederti: e fatti prigioniero devi avvertire subito Atene del gran numero di prigionieri che hai visto concentrati nell'accampamento. Domani sarai pronto per difendere la città di tuo padre!

Arrivato in città, presto raggiungi il bianco palazzo, oltrepassi l'ingresso ornato di fiori e corri a spiegare a tuo padre ogni cosa.

Resti sveglio nel caso le Amazzoni attaccassero e notte va al 497. Oppure vai a dormire, cosicché tu possa essere riposato per le imminenti fatiche della battaglia (vai al 52).



321

Mentre ti stai avvicinando ad una curva molto stretta un ragazzino tra il pubblico lancia una pietra. Il tuo cavallo ha uno scarto improvviso, la ruota urta contro il muro e sei sbalzato fuori dal cocchio e scaraventato tra la folla. Ti alzi e guardi tra il pubblico per scoprire

que vici che ti ha fatto perdere la corsa, ma invano. Prendi il pianto di INFAMIA e perdi 2 punti di ONORE.

Stanco e sconsolato fai ritorno alla olanda, dove vai a letto senza nemmeno aspettare la cerimonia della premiazione, anzi vergognandoti di mostrarti in giro. Il giorno seguente fai una fragile colazione e ti incammini per Atene, recandoti al 474.

322

Avverti che è l'armatura a farti andare a tonfo, perciò cercala e toglierla, ma è troppo tardi: il mostro ti ha preso in trappola, e ti sta destinando a morire nelle profondità dell'Oceano. Avvieni che tu non possa ancora rivolgerti a Zeus, andando al 579.

323

Saprai di Milo per il mare aperto. I viaggiatori devono fare un grande sforzo, perché non c'è un filo di vento a spingere la nave. Il viaggio per Santorino sarà duro, e inoltre sei costretto a stare nella tua cuccetta per un giorno e una notte copito da una strana fel-



ce. Nei tuoi sogni forse messaggi inviati dall'Olimpo passano tutte le persone che hai incontrato finora: Igeo, Medea, il capitano, il tuo protettore, e tutti si fondono nell'immagine di un ghignante volto di Minotauro.

Infine ti passa la febbre e puoi salire in coperta per ammirare la lontana isola di Santorino, le sue scogliere che riflettono come un gioiello i raggi del sole in un bagliore celestiale.

Vai al 295



324

Ti trascini stancamente per la strada polverosa, e al sole di mezzogiorno batte senza pietà sul tuo capo. Ti

fermi per un attimo a bere, e noti qualcosa di strano a qualche metro dalla strada. Ti aizzi, vai a vedere e uno scheletro ancora parzialmente coperto da un armatura di cuoio in castacimento. Accanto alle ossa, uno stivale e l'elsa arrugginita di una spada testimoniano di un antico naufragio per la sopravvivenza di qualche sfortunato viandante. Il luogo è pieno di cespagli e arbusti. Con un sospiro e una preghiera al tuo dio protettore, affinché il tuo destino sia migliore e la tua vita sia abbastanza lunga da poter almeno vedere la casa di tuo padre, riprendi il cammino per Epidauro andando al 277.

325

Prima che tu possa recuperare la dea è svanita. Allora riprendi il tuo cammino per strette vie di Atene, ora eserte sotto il sole del tardo pomeriggio. Se diretto all'Acropoli, la cittadella che domina l'intero la città

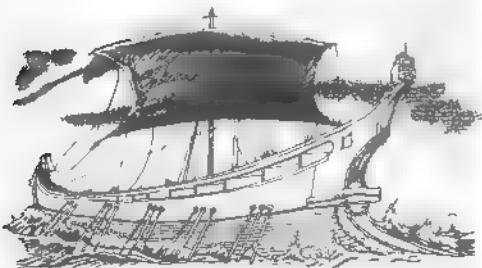
come un potente re. Il suo popolo, suo protettore e sua forza. Il caldo è opprimente e ti devi fermare molte volte, all'ombra delle umili abitazioni che caratterizzano questa parte della città.

Continua al 244.

326

Prendi il pantofole d'ONORI per questa decisione. Ora è quasi buio e gli ultimi raggi di sole illuminano l'occidente quando arrivi al porto. Con tuo grande terrore scopri che i documenti per Minosse non ci sono più. Non c'è più tempo per cercarli: la nave è pronta per partire. Con un caro presentimento del cuore devi abbandonare i documenti al loro destino.

Vai al 475.





La nave è già a largo, e i vogatori sono sulle loro panche, curvi sui loro giunti remi. I capisquadra non ha frusta, perché si tratta di volontari, ma un tamburo batte il ritmo di vogata. I poveri Ateniesi destinati al sacrificio non parlano, ma di tanto in tanto ti danno un'occhiata carica di speranza, come uomini che si appellano agli dei o ai morti per aver soccorso alle loro porte. «Atleo, tu che torni a casa, ti prego, salvaci!» ti dicono, oppure «Atleo, distruggi!». Questo è ciò che porterà salvi ad Atene. Una delle tante storie, somiglia in modo straordinario a tua madre Lira, e per un momento ti fa venire in mente a tua casa, che abbandonasti tanti giorni fa.

Il viaggio prosegue e il sole e l'atmosfera danno il cammino, nell'affumicare lo stanco mondo. La volta la nave può proseguire per mezzo delle sole vele talaltra è necessario intervento dei rematori. Spesso ti viene il ma di mare, specie quando il beccheggio è più forte, e così non sei in grado di aiutare gli altri nelle attività di bordo: il tuo ventre è in subbuglio, quasi che il toro di Miratona lo avesse infilato un paio di volte, e la testa ti gira come fosse stata trafita da una ancia. Quasi non ti rendi conto che la nave, dopo aver costeggiato l'Attica, sta per arrivare alla rocciosa isola di Elia. In coperta ci sono grida e rumori. «Atleo!» senti gridare il capitano, «Atleo, presto!» Ti alzi, ancora barcollante, e sei in coperta, per rispondere per queste grida. Ma quando guardi verso il punto che tutti ti indicano, l'orrore ti attanaglia in tutto il corpo: un mostro marino. Ha la forma di un serpente, con denticoli e spine acuminate sul capo, enorme oltre ogni immaginazione, con gli occhi del colore dell'abisso marino, dalle an-

ne e devastanti: nasce dal corpo rilucente di blu, verde e oro sotto i raggi del sole.

Se Poseidone è tuo protettore, vai al 448.

Se Poseidone ti è SFAVOREVOLE, vai a 179.

Se Poseidone è NEUTRALE nei tuoi confronti, vai al 577.

Se Poseidone ti è FAVOREVOLE, vai al 547.

328

«Sono Alteo, figlio di Igeon», risponde, cercando di fare un'espressione regale al tono della tua voce. La guardia sembra sorpresa, ma poi ti invita a seguirlo. Scendi per una stretta scala, poi la guardia ti indica una stanza sulla sinistra. Entri e ti senti che ci sia qualcosa di strano. Ti senti un po' troppo tardi, la porta si chiude e ti rendi conto di essere stato chiuso in una cella buia, priva di mobili, con un baglietto sul pavimento. La guardia mette la chiave sotto la tua maniglia e quel che si merita di lasciare spaccia per il figlio del re!»

Vai al 185.

329

Mentre inizi a sgozzare lo spiaia alla tua civiltà per dimostrare le tue intenzioni pacifiche, ne la penombra della radura scorgi un'altra figura. È Ares, dio della guerra, che ti esorta alla frenesia della lotta quando ti attacchi l'Amazzone, vai al 517 oppure rinunci al combattimento, perdi 2 punti di ONORE e torni al 445.

330

Perdi 1 punto di ONORE e prendi 1 punto di INFAMIA per aver guardato questo paragrafo!

Vai al 134.

331

Finalmente trovi una locanda dove passare la notte. È abbastanza gradevole, quasi quanto quella che c'è a Iteone, e i vecchi che sorvegliano le loro bevande nell'angolo ti fanno venire in mente gli anziani del tuo paese natio. Presto sei preso da una forte nostalgia e quasi ti viene da piangere al pensiero della tua casa. Poi ti chiedi perché, ma gli sai i risposti: sono stati gli dei a farti nascere e compiere quest'impresa, la stessa impresa che portò tuo fratello alla morte. Devi lottare così, come la galandra lotta per diventare una possente quercia.

Il giorno seguente di nuovo freschi e riposati, continui il tuo cammino. Puoi andare a Delfi passando per Pagureciti al 302, oppure a Corinto, o al 189.

332

Prendi 1 punto di INFAMIA e torna al 312.

333

I briganti hanno POTENZA 4 e PROTEZIONE 1. Sono entrambi armati di lunghi coltelli (POTENZA 2, PROTEZIONE 0) ma non hanno armatura. Ricorda che il primo dei banditi combatterà con POTENZA 7 +42 per il coltello +1 perché è il suo compagno. Il secondo bandito combatterà con POTENZA 6 soltanto.

Se ti FERISCI GRAVEMENTE entrambi, vai al 171

Se ti attendi, vai al 374.

Se sei ucciso, ma Zeus interviene a salvarti, vai al 553.

Se ti ritiri, vai al 228

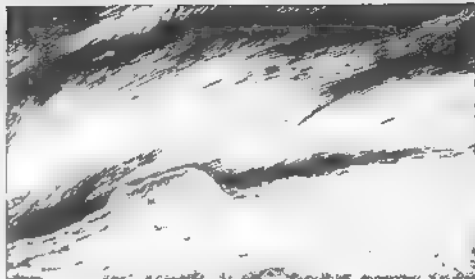
334

Servono ad un porcile dove i guardiani stanno ad agli animali la loro broda. Egli ti guarda con fare interrogativo. Il feto è insopportabile. Cerchi di sopportare il disgusto per quei odori, ed entri a chiedere la via per il palazzo reale (vai a 209, oppure fuggi via da quel posto immondo più velocemente che puoi, cercando di te la via per il palazzo al 90)

335

Il destino e la morte s'appressano a te, ma Zeus l'onnipotente li volge altrove e interviene a instaurare una nuova vita. «Atreo» ti pare di sentire e sue mite parole, «Atreo», in cambio di questo mio intervento per liberarti dalla morte tu devi liberare la popolazione di Maratona dal pericolo»

Ci puoi continuare a combattere se vinci vai al 282.
Se preferisci ritirarti, vai al 515.



Uno dei marinai grida e con lui tutti gli altri. Ti pre-
cipiti a prua e anche tu. Atreo, puoi vederla non più
solo un suono di parola, non più lettera morta e Cre-
ta! che in tutta la sua selvaggia bellezza riempie l'oriz-
zonte. I sette giovani e le sette fanciulle stanno s'en-
ziosi, timorosi per la loro sorte, e tu, Atreo, non sei
certo immune dal terrore che agghiaccia i loro cuori.
Sei venuto da lontano e hai attraversato terre e af-
frontato imprese che solo un eroe avrebbe osato com-
piere. Ti vengono in mente tua madre Leda, la tua
casa a Trezene, che hai lasciato tanto tempo fa. Tante
sono state le prove a cui sei stato sottoposto: il diffi-
cile viaggio ad Atene, la guerra contro le Amazzoni, il
viaggio per mare, il terribile serpente marino, Santori-
no, Citera, e la più recente fra tutte, forse la più tre-
menda, il cupo, gigantesco Taos, distruttore dei mor-
tali, annientatore della bellezza, terrore della gioventù
attica.

Il tuo viaggio è concluso, la tua ricerca è appena ini-
ziata.

L'avventura continua **ALLA CORTE DI RE MI-
NOSSE**

Sudato e tremante per la tremenda esperienza che ti è
capitata agli occhi, scopri che sei ancora nella
tua camera da letto. Potrebbe forse essere un messag-
gio dagli dei: un sogno inviato dall'Olimpo o forse
dalla oscura profondità dell'Ades? Ti alzi e indossi l'ar-
matura, perché è già spuntata l'alba e il cielo è striato
di color cremisi. Resti soltanto un tempo necessario per
sarete Egeo e, presi i documenti, t'incammini per

ultima tappa del tuo viaggio a Creta. Alla porta ti
guardie ti salutano, ma dopo un po' ti rendi conto di
esserti perduto e devi chiedere la strada per il porto.

Vai così al 142.

La nave si muove verso un promontorio, spinta da
ventilativo Borea, il vento del nord. Proprio quando
la nave sembra sul punto d'infrangersi sugli scogli, le
acque si separano e la profondità del mare si leva
Poseidone, signore delle onde.

«Calmate!» grida il dio al suo mare, e con un rapido
movimento del tridente calma le acque: respinge Bo-
rea fino alle sue grotte tracie proprio come un assem-
blea di popolo viene calmata dalle parole sagge e con-
cilianti di un oratore esperto, mentre l'agitatore viene
ridotto al silenzio. Poseidone sospinge la nave lontano
dagli scogli con la sua possente mano e con un ulti-
mo cenno di saluto ridiscende al suo palazzo cora-
ico.

Vai al 194

Alla luce del crepuscolo scorgi un piccolo gruppo di
pellegrini che stanno parlando con un marinaio più
tosto numeroso di uomini armati di giavellotti e a
punta micidiale. I pellegrini sembrano porgere qualco-
sa agli uomini armati e poi continuano a loro strada.
Quando sei più vicino, uno di loro ti sbarrla la strada
con il giavellotto.

«Iermat, vandante!» ti intima, «devi pagare il pelag-
gio con denaro o con la tua fatica». E ti spiega che

per passare da Creta a Delfi devi pagare una certa somma, oppure arare una parte del campo che sta alle sue spalle (avendo però prima catturare il toro per mettergli l'aratro).

Ti sottometti e paghi il pedaggio (andando a **105**), o cerchi di combattere contro questi uomini (vai al **264**), oppure infine accetti di mettere a giogo al toro e arare il campo (vai al **413**)?

340

«Ibo!» esclama il vecchio, leccandosi le dita «Proprio come l'ambrosia che è il nettare degli dei...» afferma trionficamente il formaggio che gli offri «...che al merito accorre la linta dei divini. Ma l'onore può fluire dai loro piedi». Prima che tu riesca a chiedere cosa intende dire, se n'è già andato (missa dove. Prendi 1 punto di **ONORE** e recati al **583**).

341

Lasci la taverna e continui a vagabondare per la città alla ricerca di un posto più decente dove passare la notte. Ci sono diversi ostelli, ma sembrano tutti pieni. Non ti rimane che tornare alla taverna di prima (al **36**) o dormire in mezzo alla strada (a **255**).

342

Tanto rapidamente quando il dio Eos lascia il cerchio del cielo e ritorna a la sua graziosa casa, così la tempesta cessa di abbattersi sulla nave e il vento smette di soffiare. Il dio del mar è stato clemente. Gli offri una preghiera, perdendo 1 punto di **ONORE** (vai al **524**)?

Oppure confidi che la tua virtù sia stata sufficiente per meritarti la salvezza (vai al **319**)?

343

Riesci a scappare ma dietro di te senti le Amazzoni gridare «Vai, esultando! Sono tutti come te gli Ateniesi». Prendi 1 punto di **INAMIA** e recati al **320**.

344

Mentre stai per andartene not qualcosa che acca in un cespuglio: è un vecchio cimelio arrugginito, ma ancora utile. **PROTEZIONE 2**, **POLENNAZIA 0**, sostituito per il rinvenimento, prosegui a **277**.

345

Caro Alteo, cosa c'è da aver paura del caldo e della luce? Zeus ti sorride amichevolmente e tu tremi. Perdi 1 punto di **ONORE** e recati al **244**.

346

Prendi 1 punto di **INAMIA** per la tua ingorria e per il furto ignobile. Sarebbe prudente ora lasciare Megara per andare a Iliusi, all'**86**.



Mentre scendi dalle scale ti imbatti nell'oste che vendendo le tue mura insanguinate capisce che i due inconsiderati ospiti sono morti. «Amico» ti dice «sei il benvenuto qui. Hai ucciso due dei banditi che terrorizzano la città, ma molti altri ne restano. Ti prego ora, libera il nostro tempio. Saprai che ti gratificherò e che con te sono sicuro che non è abbandonata. Ho un consiglio importante da darti: stai attento agli avari che costeggiano la strada al tempio. Pantaloni di briganti in agguato».

Se scegli di andare al tempio per liberarlo dagli empi banditi, recati al **508**.

Se scegli di non farlo, vai al **228**.

Improvvisamente il cielo si fa cupo e minaccioso e il tempo peggiora. Presto ci sarà una tempesta e non c'è un porto dove attraccare. La nave è ormai da fondare e onde sempre più violente ti schiama sulla costa. Ma le riparazioni, adesso, sbazzano il ponte senza sosta. La nave scricchiola, lo spettro cerca di far riattare il più rapidamente possibile la vela rotta, ma è troppo tardi. Una delle mura cade in mare, una il modo spaventoso si aggrappa vicino al fuotutto, mentre la vela di poppa si strappa e si stacca con gravissima. Se Polissos è il tuo protettore vai al **338**; se non lo è vai al **393**.

Tutto il giorno e la notte seguenti l'imbarcazione è

sospinta da una forte tempesta, inviata dai cieli attraverso le veloci acque dell'Oceano, e i robusti legni della nave si spezzano. I rematori sono sbalzati in mare, nei neri vomeri da cui i mortali non possono tornare. Ma di tutto questo sai ben poco, caro Atreo, perché stai troppo male. Forse la traversata sarebbe stata agevole se il rapido Hermes ti avesse concesso l'uso dei suoi atezali per volare a Creta.

Il naufrago, la nave, semidistrutta dal serpente e dalla tempesta, giunge a Cipro per le riparazioni e per far provvista di acqua dolce con cui ristorare gli stanchi marinai. Salì sul ponte ancora frastornato, e sei come portato via dalla caica che c'è nel porto, accorsi ad ammirare questa strana nave di Atene. Scendi a terra accanto ad una pila di panieri, ben intrecciati, e una vecchia ti ristora con un grappolo d'uva.

Cosa fai adesso, accompagni il capitano in giro per l'isola al **408**? Oppure esplori Cipro per conto tuo, spostandoti coraggiosamente verso l'interno dell'isola al **432**? Oppure infine, resti nei paraggi della baia, mentre riparano la nave (vai al **611**).

Presto arrivi nella grande sala del re. Ligeia in persona è seduto ad un'estremità della ampia tavola e i nobili della città sono accanto a lei. Per te si sedono tre lavarente vicini al re e puoi fare un buonissimo pranzo: mangiare da quando hai lasciato casa. C'è carne di cervo, di anitra, di cinghia e un vino scotto liberamente e c'è pane a volontà. Da un braciere vicino alla porta s'alza il fumo, che tu sei in un pertugio del soffitto testimoni anziché di una festa in onore di Atena, patrona della città. Ma il tuo calice non è stato ancora

riempito del rosso vino di Chio

Contina a mangiare senza curarti del vino, aspettando pazientemente e vai al 561» Oppure ti versi il rosso nel tardo di una grande coppa centrale. Vai al 85»

351

«Brava! La sapera e la brava» dice uno degli uomini «perché vi è un progetto». Da lì, c'è un passo ad un mendicante cieco, che lo beve d'un fiato e cospiratori ti spediscono il loro piano su una l'escavazione, assassinio. Devi penetrare nella camera del re attraverso una porta oscura aperta da una guardia prezzolata, e ucciderlo.

Vai al 281



352

In un'esplosione di luce divina ti appare il tuo arciere e Atto, beh, sono usigato» ti dice, «abb cura di te e sono molto ostacol da affrontare. Adesso me ne



vado a cacciarti con mia sorella però prima ti lascio il mio potere. A ora ti metti gli occhi della tua divina salvia e se tu senti venire in te il dono della profezia improvvisamente tu sparisce, rapidamente com'era comparso.

Ti mandano per Atena dove regni tuo padre. Dora non puoi quasi avere una preveggenza non prenderti in considerazione e pensare che ti spetterebbero nel caso che fosse sbagliata.

Recati al 2.

353

L'Amazzone ha POTENZA e PROTEZIONE 3.

Se muori ma sei salvato da Zeus, vai al 180

Se ti ritiri, vai al 275

Se ti arrendi, vai al 355.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al 291.

354

I cospiratori ti minacciano di farti un prece, altrimenti ti uccideranno. Uno dei loro insulterà un altro per aver generato un figlio così stupido e rompicapo e

Così, tu affetta per questa offesa vai al 37? Oppure lasci la locanda (vai al 69)?

355

Un gruppetto di Veneti si sta avvicinando e l'Amazzone a tre non può fare che toglierti la tua arma migliore. I compagni ti salvano e puoi continuare a combattere. Torna al 102 e scegli un altro avversario

Prendi l'urna e versa l'acqua sul bruciere. Allora persistono i acroso tanto non può coprire l'entusiasmo della follia che vede celebrato il compimento del suo primaverile di fusti. Ci sono invocazioni gioiose e gioiose e festa perché il manto lo invernale è definitivamente deposto.

Vai al 300

357

Non è buona cosa indugiare su movimenti ed azioni diverse. Prendi il punto L'INIMICA e va al 142.

358

Viaggi verso Milo, la bella isola dei miele, il mare è calmo come i rami degli alberi in un giorno esivo, quando non c'è il più piccolo vento di vento. Nessun metro dalla profonda regina. Pescatori vanno a disturbare i miti, gli erosi in vista della loro parma slarene e verso i giovani destinate a trarre i di liberto settimane sruolante. Egr. Mare e di qualche e la di sezze paese non inghiottiti, e i melli in alto notturno e i viaggiatori. Ne a compagna l'ava cresce lentamente e il sole è caldo ma non bruciante.

Mangi un po' d'uva (vai al 586)?

Cerchi un po' di miele (vai al 276)?

O ti unisci agli altri marinai per catturare una mucca (vai al 59)?

Poi e naufragi in aiuto Apolo contro questa infamia
che profanano la pianura.

Se il dio ti è SFAVORE VOI! torna al 339
Altrimenti, vai al 11

Apollon è con TE AVVENTO! Meditando su
tutto a cui è creature de. Avevamo incontrato
il tuo destino, raccontagli la tua vita e la tua

Recati al 449.

Ti tuffi alla cieca del serpente. Da sotto ti accorgi
che anima e ha un ventre roco PROIEZIONI
che lo rende un facil bersaglio. Mentre ti sforzi però,
di metterti in posizione a destra ti dà una tremenda
corca. Il sangue ti sprizza negli occhi e non vedi per
un paio di secondi. Ti riprendi in tempo, anche se sei
FERITO.

Vai al 322.

Riesci a fare botticellate e un preglia a Zeus
Con tua gran sapersi vedi che l'orso se ne va via
Probabilmente credevi che tu stia morto. Resti fermo a
terra per alcuni minuti, ferendo che l'animale possa
tornare.

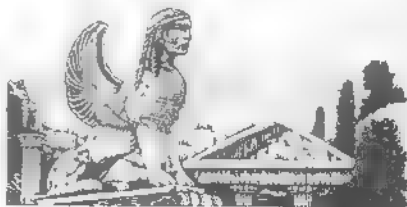
Infine ti fermi sulla tua strada che curva dolcemente a
destra per poi confluire in un'altra.

Continua al 13.

La tempesta infuria per sette giorni e sette notti e
temerariamente perire la rotta. Senza sosta, il ca-
pitano combatte per tenere a galla la nave, a orre e
inseguita, scossa continuamente. Poi per Minosse
si mette a raggianti giudi d'oro e d'argento - e
s'illuminano le colline spazzate da con late
Sole a favore. Zeus marci che impetuosa nave sopra
le acque mugugiate mentre l'assalto di Poseidone
tutto di tutti per affondarla. Tu rami se ne parte
un ser un gran marano, e ti sembra che a vista
sui stugga qui e là a soccorsi e precipitare alla
cra e su e orde. Finalmente quando già credevi che
l'oceano il regno di Poseidone non avesse più conf-
mi ecco che appare a terra, la terra a Atrodite

Continua al 578.

Pasano alcuni minuti. Tuo padre ritorna e prende
sotto braccio e ti conduce in una stanza semivuota e
poi in un piccolo studio, immobilizzato con un tavolo e



una sedia. Su qua c'è sta una pergamena, nichastro e a tre matroni di carcelleri. Prendi il punto di INI A MIA per aver disobbedito a tuo padre.

Vai al 155.

365

Se vuoi forzare il passaggio dell'oceo per privare Ta-
res del flusso prezioso che lo sostiene in vita, lev-
covi un dado. L'inc 4, 5 o 6. Per ogni 5 punti a (INO)
RI investiti prima di lanciare il dado, potrai aumenta-
re di un'unità il numero uscito.

Se fallisci nell'impresa, il gigante ti attacca e tu
devi ritirarti: torna al 48.

Se invece riesci nell'impresa, vai al 540.

366

L'Amazzone capisce che sei un combattente a cui sa-
rebbe gradito cadere in terra e alzarci le tue ginocchia nel
ritiro e gesto di sarpacci straripante. Allora per
ti concede la regina delle Amazzoni. Ma tu sconfitto e
così a tua propria sventura. Tu non puoi pretendere
più nulla. Tu sei un coraggioso e non attente
e infatti non ti ripensi perché sei stato il primo
ad non essere sfuggito a regina delle Amazzoni in com-
piimento. Ascolta ci sono alcune Amazzoni uccise a
Creta. Io so della tua missione e ti concedo andati una
donna guerriera e nome L'ombra. Raccontale le tue
imprese e farai menzione al mio nome. Essa sarà obli-
gata ad aiutarti.

Se uccidi Antope, ora che ti ha rivelato tutto que-
sto, vai al 454.

Se la lasci andare, vai al 529.

367

Aveggerito delle tue armi punte nel campo nemico,
orgoglioso di poter prevenire ogni possibile spargi-
mento di sangue. Ma proprio quando arriva tra i fuo-
chi dell'accampamento senti un acuto dolore alla
schiena. Ti hanno trafitto con una lancia acuminata e
il tuo sangue sgorga a fiumi. Il tuo breve tragitto nel
mondo dei vivi si è ormai sta per finire. A te, a meno
che tu non preghi Zeus di salvarti. Se ci puoi fare, po-
rai strisciare di nascosto fino ad Atene e armarti per
il combattimento, continuando al 102.

368

Vedi i costumi come un circo nella tua vittoria,
per il quale non ti ha vista da suoi occhi a ronzio e
tutto è bastato alla fine del suo sogno. Tuttavia la
tua sussulto spunta. Le tue sentono uno dei sogni di
tuo padre. Queste sono i suoi documenti? Il capitano
aveva visto e segnato per saggio. Senza queste pre-
ziosissime carte a tuo viaggio a Creta sarebbe stato
segnato dalla sorte avversa tra dall'inizio.

Se ci stai, ma con 1 punto di INI A MIA per aver cos-
tato tra le carte puoi sacriossare ancora sulla
tua tavola al 614) sia tornare sulla tua nave al
575).

369

I tuoi con squitti di minaccia contro l'invasore de-
lori territori ti attaccano. Lo faranno insieme per lo
con POTENZA 3 e PROTEZIONE 15.

Se ti ritiri, vai al 490.

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, vai al 51.

Se vinci e non vieni ferito dai topi prendi 4 punti e ONORE e vai al 213. Ma se vinci e vieni ferito vai al 451.

370

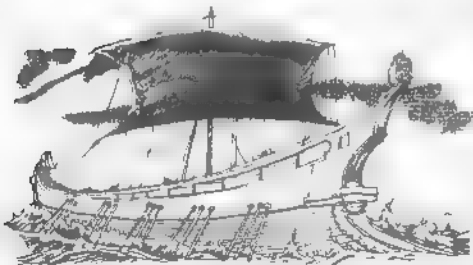
La vista e' tua padre Egeo non ti puo' spaventare. Prendi il pianto di MENELA' e perche' il pianto di ONORE.

Vai al 561

371

Il mostro sembra non avere alcuna cattiva intenzione nei tuoi confronti. Gironzola solamente intorno alla nave, e tanto in tanto si tuffa a prendere una sorsata di pesce nelle sue ampie mandibole e alla fine perduto ogni interesse per la nave, si rituffa nelle profondità marine per tornarsene da dove era venuto.

Vai al 349.



372

Avanza verso il tavolo dove i due sono seduti. Ti guardano con fare interrogativo, decisamente seccati per la tua intromissione.

Così tu ora sguaini la spada e li attacchi (vai 374)

Oppure cerchi di persuaderli a non uccidere il re tebano (vai al 542)?

373

La regina, colta di sorpresa, si avvia ad un pensiero dall'alto delle innestate vette dell'Olimpo e tu, Ateneo, immediatamente capisci perché le Amazzoni stiano assediando Atene. E' la causa di una spina per capelli, era ad Era, rubata in una razzia compiuta da corsari ateniesi. L'onore della regina delle Amazzoni, Antiope, esige che questa spina ritorni nelle mani delle donne guerriero. Devi dirlo a Egeo, perciò recati al 108.

374

I banditi ti tolgono le armi e l'armatura e ti abbandonano in un campo legato e inavviato. Prendi il pianto di MENELA' per esserti tirato via esser stato trattato in modo così ignominioso.

Vai al 536.

375

Nonostante la sua grande paura l'Amazzone non si arrende e continua a combattere. Non ti puoi colpire e così in questo scontro del combattimento la acci-

Vai al 527.



376

Quando vedi che ti arrendi, l'Amazzone aveva un grado di trattenimento come fa chi si è tenuto ecc. che desidera di cuore di essersi esultato con l'Ateniese si arrende alla regina delle Amazzoni. Così un uomo si fece arrendere ad Antipoco. Poi si toglie tutte le armi e ti sprigne con la sua amara aguzzia fino ad un paio di legami nei pressi della compagnia. Qui veni legato e tenuto prigioniero. Prendi ancora il punto di INIA. MA Dora in avanti non avrà possibilità di influire sul destino con il tuo aiuto. Tra i dormi guerriero e gli Ateniesi.

Vai al 150.

377

I morsi degli animali ti hanno inoculato una forte e leggera cella tremenda a peste a bastardi, però per farti giacere febbricitante per diversi giorni. La tua pelle è segnata da bubboni e la gente ti evita per un po' di tempo. Quando finalmente rinvieni Atene, protettrice della città, ti appare in visione, al 213.

378

Il quasi sera e il verre ti ha fatto perdere tempo. Quando arrivi a porto, infatti ti dicono che la nave per Atene è già partita. Sembra che tu debba continuare il viaggio a piedi e decidi perciò di passare la notte in una locanda lì a Crommione.

Il giorno seguente riposti e rifocillato, ti incammini verso Atene. Mentre lasci la città vedi un cartello: vuoi prendere il sentiero di destra che passa per ecc. e come attraversi. Page prosegue al 302, oppure vuoi prendere la strada costiera fino a Megara, prosegue al 161).



379

C'è la luna nuova questa notte, e la via perciò è molto buia. Spesso incampi ed una volta addirittura cadi. riposi per un istante, considerando che la spada non sia danneggiata. La brezza notturna fa stormire gli alberi da cui rampi le civette si gettano silenziosamente sulle loro prede volando qua e là per il bosco. In circostanza riesci a scorgere ecc. ecc. di Pireo, come stelle nel firmamento celeste.



La cama nettarum e improvvisamente rotta nel grido disperato di un uomo che supplica pietà. Ti avvicini e vedi una persona atata, incalzata da terribili mostri fiammali e con serpenti al posto dei capelli, che con torce e fruste perseguiranno il poveretto. L'uomo tiene in mano una focaccia, costarsi di miele e nel vederti grida «Vai, salvi mi!» Le furie mi perseguitano! Cosa fai, cerchi di sconfiggere le Furie e chiedi la ragione di tale attacco al 231 oppure continui per la tua via gridando quegli esseri infernali con all'ancorato te come oggetto delle loro persecuzioni (al 473)?

380

La porta della locanda è aperta ma dentro è buio. Riesci a scorgere solo due tavole accanto alla porta, con sopra alcuni documenti. Sapevi che i tavoli sono dei documenti sigillati mentre gli altri fogli sono aperti.

Guardi prima nelle pergamene sigillate al 368, oppure i fogli aperti (al 106)?

381

Riesci a toglierti di dosso l'armatura, prima che i tra-scori ti finiscano. Ora sei pronto per attaccare il mostro, che sta per assalire di nuovo la nave indifesa per farti un sol boccone. Dalla tua mani può venire la vittoria, non hai possibilità di ritirarti.

Se muori e sei salvato da Zeus, vai al 504.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE il serpente, vai al 498.

Una grassona che sta mescolando il contenuto di un ca derone, e non è chiara le guardo. In una manciata di secondi sei è recitato l'otto guardo del p lazz, che ti puntano e spara alla gola. La così migliore è non opporre resistenza.

Vai al 459.

Infine ringrazi di cuore il geo per aver condiviso il suo pane con un estraneo, ma mentre stai ringraziando, improvvisamente ti destriamente un caco di vno che si rovescia con rimbombante fragore. Gli invitati smettono di parlare per girarsi verso di te con un'espressione stupita e inquisitoria.

Vai al 170.

Lasciando alla spalle l'enorme figura di Falos distesa sul fondo a urino, procedi verso Creta. Orti il sole splende con pieno intensità, in parte coperto da nuvole di uno strano color verdastro.

Vai al 336.

O regina! Lascia che si tuffa nel vortaglia, come un pesce, anzi per il suo peccato. Ma dopo alcuni minuti le Alazzoni si stanno ritirando, come la marea che si va, e queste battute da mani e a venti e la se a i denti di le stessa portati. Esse ti rimproverano ai loro ostanti rifugi, dopo aver compiuto il loro dovere ver-

so la regina degli dei e senza più chib ghi nei suoi confronti.

Prendi 6 punti di ONORI per questa vittoria e recati al 283

Investi da 2 a 4 punti di ONORI per la tua di a rra e in a a lvi 1 per 2 anni, totali e aggiung 1). Se decidi di agire in questo modo vai al 373. Se vuoi non permettere l'attacco della tua o dec di che ti è il caso di non cercarlo adesso, per 1 punto di ONORI e vai al 102.

L'arrivo per il tuo verso la nave ancora terrorizzato da minaccioso nemico che hai incontrato e non ha sconfitto. Teseo, famoso per la sua audacia, non si sa se ha certamente comportato in questo modo, non avrebbe permesso a un tal brigante a raziare impunemente. Ma Teseo è morto.

Il equipaggio si affrettava ad approvvigionarsi per viaggiare, mentre gli anziani di Delo guardano in alto, interessati, ancora in attesa di un croce che venga per rirl da quel oppressore. Ora Apollo e C. AVE RIA VOLE.

Se è il tuo protettore, vai al 596.

Altrimenti, vai al 492.

Ba zi all'attacco. I banditi hanno POTTENZA 4 e PROTEZIONE 10, ma sono armati di gambali. POTENZA 0. PROTEZIONE 1 e lunghi coltelli (PO-

ITINZA 2 PROTEZIONE 6), il che rende il loro valore complessivo 1. POTENZA 6 e PROTEZIONE 1, ma il primo bandito ha POTENZA 7, perché combatti contro più avversari. Continuiamo a combattere anche se DURITÀ GIGANTESCA, eccitata dalla paura del . Ricordati che non ti puoi ritirare poiché il tempio è recintato.

Se ti arrendi, vai al 422.

Se vinci, vai al 163.

Se tu o il tuo vicino salvato da Zeus, ti ritroverai, una volta guarito, al 536

389

Un ira tenebrosa sfigura per un attimo il volto di tuo padre. «Parla dunque!» tuona a sua voce. Ricordandoti che a tua attesa incerta posizione decidi di rispondere sinceramente: «Sono Alteo, tuo figlio».

Vai al 546.

390

Mettendo a repentaglio la tua vita avanzi in quella tempesta di prete, cercando e raggiungere il fabbro. Chiudi gli occhi per proteggerti dall'accecante polvere nel quando il manto a pioggia di prete e cessata marea colorante. La roccia è scura, il piccolo manto con e prima la zuppa, come puoi meglio vedere ora si sorride al tuo ossa in capello a punto e tiene in mano un martello con cui si gratta la gran barba bianca. La sua lingua grigio cenere liscia scoperta la spalla destra.

«Ti ringrazio» rimbomba a sua voce, come il tuono d'un vulcano. «Hai scelto bene e per questo ti ricom-

pensero». Detto questo si gira, e per un istante riesce a vedere in una caverna una grande fucina, lucente come il sole, con un incendio e una moltitudine di manici sfantati come gli uccelli che spezzano in due le navi e fanno naufragare gli equi paggi. E se ha però dato pochi attimi, mentre lo zuppo ritorna con un pettorale, uno scudo e una spada. E porge questi doni che ti accetti come i raggi solari non molto soverchiamente più forti della morte stessa. Mentre prendi questi doni il dio si misce e torna alla sua divina fucina.

Si tratta di armi divine e sono perciò davvero possenti. Normamente il pettorale ha PROTEZIONE 4, la spada POTENZA 4 e lo scudo PROTEZIONE 4, ma in caso di combattimento contro esseri divini e creature costruite come divinità tutti questi valori passano a 6. Queste creature avranno segnato accanto al loro valore di POTENZA un asterisco (*) nel testo. Ora Efesto ti è FAVOREVOLE.

Recati al 495.

391

Setti naturalmente a far svolgere la corsa. La squadra ha il numero 1, quella rossa il numero 2, la gialla il 3 e la verde il 4. I ragazzi delle sei squadre sono fra il 1 e 4 le squadre corrispondenti avanzano su uno spazio. La corsa è impetuosa e il dieci spazi il primo a completarla è il vincitore. Se esce un 5 nessuno si muove, se esce un 6 ogni squadra si muove di uno spazio. Se viene un doppio 6 si verifica uno scontro. Tira allora un dado soltanto da 1 a 4, sarà la squadra con il numero corrispondente ad aver subito

l'incerto e perciò a uscire dalla competizione. Se esce il 5 c'è quasi uno scontro ma nessuno è danneggiato, se esce il 6 c'è uno scontro generale che coinvolge tutti i carri e la gara finisce lì.

Da notare ancora che se il 3 o il 4 dei dadi viene indicato il 1 o il 2, 3, 4 lo squalifica e respingente può avanzare negli spazi Se c'è un arrivo con i periti i carri in lizza per il primo posto continuano a gareggiare finché non si sarà determinato il vincitore.

Se Poseidon è il patrono e spara tre L'AVE RIVOLE, vai al 44.

Se tutti i carri si scontrano, vai al 618.

Se il tuo carro vince, vai al 447.

Se il tuo carro non vince, vai al 427

392

La strada ora è costeggiata da fian di alberi e ti sembra di scorgere salire e tornare e ricadere in ogni valla che guardi meglio essi sono svanti. Continua il cammino sotto i raggi di un sole che sbuccia alle chiove degli alberi e ossa di un genco e mezzo che ti fa carezze e vola. La tua perla è storditamente stanziosa e improvvisamente di un espazio di acqua in leprotto e guardi e ti non espressore e terribile e segna un balzo dalla parte opposta.

Più avanti la strada si biforca. Puoi andare a sinistra (al 251) oppure a destra (al 13).

393

La nave è ormai senza controllo e il vento impetoso la sospinge verso un promontorio dal cui diffrano scogli ricaminate. L'onda che la nave si squarcia e i

marginai sono scaraventati contro le rocce. L'ormo che l'izza il singaie tingono di rosso il nero mare e tutto ciò che resta dei poderi marini perduti per sempre nelle protandite del Oceano. A tre ceri no di raggiungere la costa a nuoto lottando disperatamente contro la forza se s'aggirano e onde e aprano arti, e tuorli sereno la sua vita e torna a sbezzos del purcata la sua nave finché si getta in acqua magliante. Non tornare che aggrapparti al filo e sperare che qualcuno venga a salvarti a 53, eppure non ti fare di raggiungere la riva a nuoto (al 425).



394

Proseguì per le vie di Aene e un bambino ride continuamente a tuo arpanire. Il cielo si rinfaccia una di ventata pesante e calda, cominciano a cadere alcune gocce di pioggia e a mescolarsi con la polvere che a

strada. Ma alcuni minuti più tardi il sentiero è già ridotto ad una pozzinga e la pioggia cade violentissima costringendo la gente a cercar riparo. Prima che tu riesca a raggiungere un rifugio sei già completamente inzuppato. In lontananza rimbombano i tuoni. In tre minuti la mine è finita. L'Acropoli di una luce bluish e quasi simultaneamente un tuono assordante squarcia in due il cielo.

Cerchi di trovar riparo nelle vicinanze? (al 94)»

Oppure corriai per la via strada a cercare palazzo (al 186)»

395

«E sei laggiù, al più, vorrò dire, a domani, se non in Josi i capi, al sabato, a nessuno con le scartacce. Adesso ti devo salutare. Ciao e buona fortuna, se chiodo»

Un amico ti denuncia, e sei a tu per tu, capisci che si trattava di Afrodite, dea della bellezza.

Vai al 608.

396

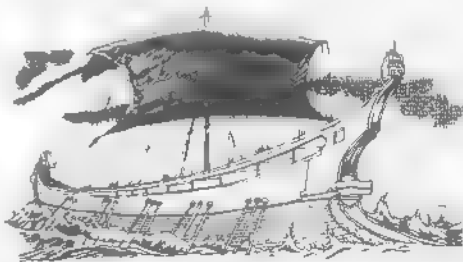
Pregli il tuo protettore, ne trarrai da questa terribile situazione. Con un grosso sforzo riesci a stradicare il polsino di un coccodrillo, aprilo, legilo come a terra. Gli delfini non sono nati forse e troppo tardi, perché la battaglia è già iniziata e il campo è lo sparso di cadaveri, uomini caduti nella violenza dello scontro, con le torri possenti erellate sotto la mano del terremoto.

Torni ad Atene (al 510), oppure partecipi ai combattimenti (al 597)»



397

Li stiedi in silenzio, aspettavi con pazienza l'arrivo del toro. In prevarsi, però, vedi in lontananza una sagoma possente. Gli anni passati via e via. Trecento. La tua presenza ad essere accorto e furbo, e così riesci ad avvicinarti di soppiatto all'animale senza che questi se ne accorga.



Se non hai protettore, vai al 160



328

Il tempo è ormai lontano e ti fermi a prender fiato. Ti vuoi a guarare la ragazza e pensi che forse è più bene a delà a stessi. Atrodire. Ma questo pensiero ti ha appena sfiorato che la dea in persona si è materializzata al tuo fianco. «Direi che non c'è confronto, che ne dico» ti provoca. Scuoti il capo e ti pieghi in adorazione. «Comunque è stato tremendamente gentile da parte tua di trovare questa nuova nicchia» continua a dirci, con una risata innocente. Subito dopo la dea si avvia a portarti con sé la ragazza nel suo palazzo dai tappeti di seta, lassù nell'Olimpo.

Gara Afronete e FAVORI VOLI, ma in compenso Fra ti è SFAVORFVOLE.

Se Afronete è la tua proterrice... **133**

Se ti piace la sua Megara e continua per Egea sottraendoti a ogni tentativo di cattura all'86

399

Queste creature infernali sono le Larve. L'essere Melto e Megera esse paiono come se non hanno commesse un delitto atroce. Avutare quest'atto significa che vorrebbe offendersi, ma lasciarlo il suo destino sarebbe veramente cosa infame.

Carebbero soccorrere e di sconfiggere e assistere in termini... **231** Oppure scendi se non ottiene queste sventure intere e di continuare verso la nave al **473**?

400

Prendi 2 punti di ONORI e ricordati che se ferite guariscono. Parti ora continuare lungo il sentiero per Epidauro, al **277**.

401

L'oste allora sanguinocchia e invoca pietà. L'oste piagnucoloso e ai tuoi piedi ma, invece di provar pietà, senti in te il furore contro quest'uomo che ti ha trattato così vergognosamente. Dunque, lo accidi senza mezzi termini... va al **290** oppure gli risparmi la vita magnanamente e trascorri la notte nella sua ocaia (al **564**)?

402

Sarebbe veramente così saggio non opporre resistenza. Prendi 1 punto di INFAMIA e va al **459**.

403

Prendi 2 punti di INFAMIA per aver ucciso chi si è arreso e va al **347**. Puoi pure avere 6 punti di ONORI per aver avuto la meglio in combattimento.

404

Prendi un po' di grano e alla coppa e lo spargi sulle braccia. Si sviluppa un fumo neastro e ti senti da tossire e spatare. Quando ti riprendi ti rendi conto della reazione della folla e c'è un silenzio di generale stupefazione, ma subito dopo si leva un grido: «l'apoda clor!» Ti arriva addosso una pioggia di oggetti, la gente corre su per la gradinata, ti strappa l'armatura, ti toglie le armi e sta per ancarti. La sacerdotessa fortunatamente s'interpone a sedire a fianco al cratere, ti grida, «non ci deve essere nessuno spargimento e sangue qui. Lasciatelo andare e che la vendetta di Demetra lo raggiunga prima possibile».

Hai perso l'armatura e le tue armi e devi prendere 3 punti di INFAMIA. Inoltre Demetra ti è SFAVORI.

VOI F Fuggi velocemente da Eleus, prima che la tola ti attacchi di nuovo, continuando al **138**.

405

«Sarò io, la tua protettrice, a trasportarti a l'Acropoli: così potrai vedere la mia città. Ricorda che devi mostrare gioia alla tua madre e al tuo padre Egeo, quando ti chiederà chi sei». Detto questo, Atena svanisce, e ti ritrovi sulla Acropoli ad ammirare la città.

Vai al **49**.

406

L'Ateneo e il fratello ti trovano quando arrivi di nuovo al fiume. Ti vestono, ancora una volta per il prossimo attraversamento, e ti provano delle tuniche irretenti: gli appare cupo, quanto è importante quel gioco, e perciò cerchi di correre per raggiungere il centro della città. Quando stai per tornare indietro, improvvisamente ti provano i giochi e puoi così recuperare lo Icaro, rivivendo sfinito caduto in un sogno profondo. Il giorno dopo, ancora intorpidito, ma un po' più riposato, continui per la tua via passiva, per il come. Comunque, devi prendere il punto INI/III/IV per aver perduto qualche importantissimo gioiello.

Continua al **3**.

407

Fuggire da gente cattiva e ristare non è proprio un'arte da eroi. Comunque, infiltrandoti di corsa in un'aula o da un'altra, riesci a eludere gli inseguitori. Ma non puoi fare a meno di chiederti: ma se sarebbe comportato

Teseo in questo caso. Così, aggiungi 1 punto di INI/IV/III alla norma e penalità per esserti rifatto.

Continua al **230**.

408

Il capitano del porto e le altre navi imbarcazioni ti attraccano in attesa di qualche riparazione. Gli Ateniesi destinati a l'Ateneo se ne stanno in disparte a parlare tra loro. Alla fine raggiungi il capitano che sta parlando con un uomo davanti una corda sta con segnando un plico e pergamenone e vedendoti dice: «Vieni dentro e unisciti a noi per un boccale». Accetti l'invito? **243**, oppure lo declini gentilmente e continui la tua commedia solo a **525**?

409

Quando la nave getta l'ancora, salisci a bordo e cominci a camminare sulle scogliere e per raggiungere la città, noti che la barca è stata scaraventata sugli scogli e squarciata in due. Il corpo di un donna giace riverso e privo di vita sulla spiaggia e la sabbia attorno è macchiata del suo rosso sangue.

Se Afrodite è la tua protettrice, vai al **278**.

Altrimenti prosegui al **35**.

410

Mentre imbocchi il sentiero di destra vedi un uomo grigio sbucare da sotto i rosci e sfrecciare furtivo verso di te. Sei ancora in tempo per prendere il sentiero di sinistra (al **499**), ma se preferisci continuare per quello a destra e affrontare il lupo, continua al **208**.

Ti vai al mattino, proprio quando l'Aurora incendia il palido cielo con i suoi raggi cremisi. Oggi è certamente il giorno dell'attacco. Una giovane servitrice ti porta un'abbondante colazione di carne e fette di cipolla. Appena ti finisci di mangiare scendi da lei.

Ti stai asserando in piedi, pensoso e preoccupato. Tra i bracci tiene le sue armi e mormora: «Queste ti dice, se tutto quel che mi rimane. Morirei anch'io per se la tronca se è troppo vecchio per usarne delle altre. Vattori, salva la nostra città che tremendo pericolo che ti sovrasta, e che gli accecano con te». Poi ti consegna un scudo POTENZA 3, PROIEZIONI 0, un piccolo scudo POTENZA 0, PROIEZIONI 2 e un pettorale POTENZA 0, PROIEZIONI 2. Puoi usarli in combattimento solo se sono magliati da un amico della fattura che già possiedi.

Se il motivo dell'attacco a E. Amazon ti è stato già rivelato, allora vai al 548.

Se Lira è tua profettrice e le chiedi il suo aiuto, vai a 386.

Altrimenti devi gettarti nella mischia immediatamente, al 102.

Segui il crotto tra i cespugli, ma presto ti stanchi a inseguire l'anima che balza agilmente qua e là senza sosta, finché ti cedi il tuo e gambe e caci a terra.

Vai al 111.

Corri verso il toro come per provocarlo, senza che a

pia piccola ombra di timore ti sfiori. Gli salti in groppa, gli afferrì le corna e aspetti che tenti di inarcarsi per scagliarti in aria e infilarti con le sue acuninate corna. Ma non si muove e nemmeno cerca di scaraventarti a terra, e addirittura trovi impossibile far muovere questo placidissimo anima e. Infine, tra le risate degli astanti, sei costretto ad avvicinare l'aratro al toro. Con l'orgoglio ferito completi il lavoro e te ne è stato assegnato e puoi così metterti all'opera. Ma quando ha fatto un paio di metri senti con angoscia che la gente sta gridando qualcosa: hai tirato i sacri campi di Apollon!

Ti hanno giocato e ora sei anche costretto a sopportare lo SFAVORE di Apollo.

Con l'animo oppresso, continua per il 92.

Il proprietario del chiosco in cui eri stato compiuto il furto viene di te e ti dice: «Sono contento che ti sia ancora qua che persona onesta in giro e che il codice dell'onore si faccia valere ogni tanto. Per il favore che mi hai fatto ti voglio dare un dono». Con queste parole ti porge uno scudo vecchio ma ancora robusto. «Prendilo», ti dice il mercante, «mio, ma non mi serve più ora. L'ho usato un tempo a Creta, ma forse tu non sei mai stato laggiù. Tutto quello che ti chiedo è di non disonorarlo. Ricordarti il mio nome Cronos». Lo scudo ha POTENZA 1 e PROIEZIONI 3. Adesso continua il tuo cammino da Megara ad Eleusi, città sacra a Demetra, all'86.

L'oste sobbalza al vedere come sopprimi i cospiratori, ma arma che possa reagire sei già lontano dalla locanda. Ti precipiti per una via secondaria, per evitare di essere inseguito, ma nessuno ti rincorre. Dopo un paio di minuti sei sano e salvo sulla strada principale. Adesso vai al palazzo e cercare di avvisare il re (vai al 313) o andare a cercarlo più velocemente che puoi (vai al 134)?

Finalmente giungi al tempio sulle ampie gradinate, anche i sacerdotessi della dea sta celestano e il tuo celloziti si accingono a cercare di afferrare ogni parola in trepida attesa di qualche straordinario evento. Poi la sacerdotessa scende verso la folla, toccando prima una persona, poi un'altra e un'altra ancora, stiorandole con il giallo mantello, eppure non soddisfatta. Il suo agire diventa quasi frenetico, come se fosse stata ispirata da una dea. Poi arriva anche da te, ti afferra per un braccio e ti conduce alla sca nara.

Continua al 248

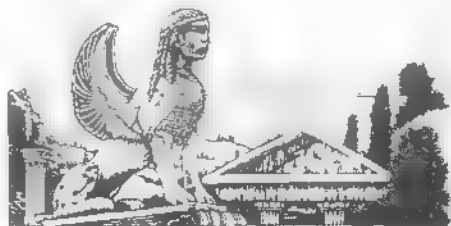
Stanco e sgo rito ti trascini sulla strada per Cleone. La notte sta per scendere e cominciano a farsi sentire i morsi del freddo, dopo che sei rimasto senza cibo per tutto il giorno e tutto il pomeriggio precedente, e pensi al pranzetto che forse ti aspetta a la locanda di Cleone. Finalmente arrivi nella città e busi alla porta della locanda. Un vecchio non barbuto ti apre e ti fa luce con una lucerna. Gli chiedi una stanza, ma il vec-

chio scortemente ti caccia via, sbartanando la porta a robusto pino, tagliato nel e a te montagne sopra. Par nasso nel benevolente sole autunnale. Allora ti fregghi in tasca per vedere a convincere l'oste con un po' di denaro e scopri che il gio e lo non c'è più!

Dev'esserti caduto nel fiume.

Cosa fai, lasci ti nuotare per vedere a convincere l'oste? Vai al 285? Tornati al fiume a cercare il gio e lo? Vai al 406? Oppure passi la notte, stanco e bagnato, in mezzo alla strada (vai al 23)?

«Un dono, un dono» urla forsennatamente il selvaggio, in preda a una forte agitazione. Poi si toglie dei piccoli insetti dalla barba e li schiaccia tra le dita. Mo ti franghi oggetti che possiedi sono sulla nave, ma potresti dargli del cibo (vai al 340), un pezzo della tua armatura (vai al 479), o un'arma (vai al 292). Oppure potresti anche non dargli niente (vai al 253).



419

Prendi il punto di **SLAMIA** e perdi 1 punto di **ONORE**.

Torna al 399



420

Potresti scuoiare il lupo. Incassarne la pelle da 2 punti di **PROTEZIONE**, e in più conterebbe 1 punto di **ONORI**.

Continua al 277.



Vergognati. Alito! Per aver letto questo paragrafo, al quale non puoi essere arrivato da nessuna parte, premi di 15 punti e INI VII. Non essere così disattento. Torna al paragrafo in cui ti trovavi prima.

I tuoi spietati nemici sembrano non avere alcuna intenzione di risparmiarti a vita. Ti strappano le armi e ti trascinano verso la fontana e sangue. Con un brivido e terrore ti rendi conto che stanno per affogarti in quell'empio liquido!

Cerchi in qualche modo di scappare (al 114). Lasci che ti trascinano alla fontana (vai al 537). Oppure preghi il tuo protettore che ti aiuti (vai al 250).

Sei contento di non passare la notte da solo in un letto di stuoie e ti incammini verso la pista delle corse dei carri. Mentre sei arrivando alla folla è intenta a osservare le due carrate in testa, il carro rosso e il carro verde che avanzano sfrecciando verso di te, cercando di guadagnare la prima posizione prima di affrontare una carrata. Aa improvvisamente il carro verde taglia la strada al tuo rosso, facendolo scattare e urtare contro una pietra. Il tuo rosso scabbiola sfrenata e si rovescia. Il conduttore è scattiventato a terra, sanguinante e recalcitra, viene trascinato dai suoi cavalli che intanto piombano tra gli spettatori, calpestando e ferendo. Fortunatamente un corridore non in gara in questo momento interviene a frenare il cavalcio e a evitare una strage. Ma il cocchiere rosso è malamente

ferito, urla per il dolore e un capannello di gente corre a vedere cos'è successo.

Immediatamente lo trasportano in una locanda dove lo assistono su un tavolo per curarlo. L'estesa schiena si china da un po' per parlargli, ma l'unica cosa che gli interessa è sapere chi prenderà il suo posto nelle gare. Ripreso, un po' offre di far guidare il suo carro. Ti riserva il diritto di scommettere sul vincitore della prossima gara. I tre giovanotti puntano altissime somme.

Vuoi avvicinati per scommettere anche tu sulla prossima gara e se che se inci potrai guidare il tuo carro (vai al 207), oppure torni a guardare le corse (vai al 9)?

Il vento soffiava sempre più forte e la nave si sballottava da una parte all'altra. Le vele nere sono strappate dagli alberi e scaraventate in mare e gli stessi alberi ridotti in schegge. La nave sta per essere affondata da una furia di vento e delle onde, e tutti a bordo pregano per le loro vite.

Puoi sacrificare ancora 2 punti di ORO per Poseidone e andare al 619, oppure affidarti alla tua abilità per uscire incolume da questa tempesta (vai al 33).

Da un'altra occhiata alla pietosa scena e ti tuffi nel mare che ribolle. L'acqua gelata ti blocca i muscoli, un'ondata ti sommerge e quando riemergi scorgi quei marinai che sanno nuotare meglio gli vicini alla riva. Improvvisamente un'altra ondata ti colpisce con violenza di fianco, mentre la nave dietro a te sprofonda

in un gorgo. Il tuo mantello si è facilmente impregnato d'acqua che ti ostacola in tutti i movimenti e presto non sei più in grado di nuotare. Sopraffatto dalla stanchezza, affannagliente e al freddo, perdi i sensi. Lì sei ancora molto lontano da terra!

Vai al 247.

426

C'è molta gente che corre su e giù per la via ma nessuno sembra notare. Un vecchio si ferma a riposarsi su una pietra larga e piatta e guarda fisso tra la folla, come se gli scorressero davanti le immagini dei suoi anni migliori. Dietro a te cammina un giovanotto vestito con una ricca tunica ornata d'oro, evidentemente una persona di nobile lignaggio.

Cosa fai fermi il nobile e gli chiedi la via per il palazzo (al 514)? Oppure ti avvicini a parlare al vecchio (al 104)?

427

Ritorni un po' seccato dal cocchiere ferito che sta già mangiando a vincitore della scommessa come concludere il carro. Costui, tuttavia, non fa altro che prendere la frusta e picchiare con tanta ragione il povero cavallo. L'animale reagisce violentemente e si precipita al galoppo proprio verso di te, ma tu riesci ad afferrarlo e brigarlo e a fermarlo. Sul carro, il nobilotto sembra impallidito come in punto di morte e decide di abbandonare l'impresa.

Allora ti viene subito offerta la possibilità di guidare il carro, e accetti di buon grado.

Continua al 169.

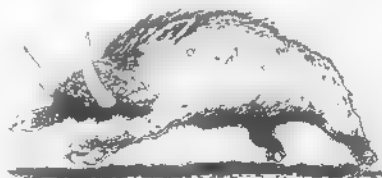
428

Con orrore noti che tra quei carte ci sono documenti destinati a Minosse. Fermi l'oste e gli spieghi l'incidente. Ti sorride e ti restituisce i documenti. Allora decidi che la cosa migliore è tornare subito a la nave prima che le barbe maligne degli spiriti di Corno possano danneggiarti nuovamente.

Prosegui così al 575.

429

Grazie per aver salva la vita, si alzano in piedi e, in modo un po' circospetto, cominciano a raccontarti «i dev'essere credere quando diciamo che il re di Tebe dev'essere ucciso questa notte. Una delle guardie del suo palazzo è d'accordo di aprire una delle porte secondarie nel cortile, da lì si può salire alla camera dove per ucciderlo mentre dorme ed è privo di coscienza. Se vuoi avvisare il re di questo complotto, ma ti prego, non dir nulla della nostra parte. In esso c'è Zeus l'onniveggente ti arriderà fino alla fine dei tuoi giorni». La seconda ora i cospiratori (al 518)? Oppure tu chiedi adesso come ti hanno raccontato quel che vuoi sapere (vai al 184)?



Ti allontani lungo la spiaggia, e quando ti fermi e ti volti vedi che il vecchio è rimasto dov'era a parlare senza sosta. Ti girati testè e stai per svenire, finché raggiungi un posto vicino alla nave per sederti e riposarti.

Continua al 583.

Al ora cadi a terra e abbracci e ginocchia del Vrazzone, che si mette a ridere con un sprezzante gesto con capo: «Sappi straniero che ti sei arreso a Ippia. Ma la battaglia tra i nostri popoli avverrà domani». Diciendo questo ti toglie il migliore elemento della tua armatura e la tua arma più potente e poi ti lascia andare. Ricordati di prendere il punto di INFAMIA per esserti arreso.

Prosegui al 320.

Citro e ana della isola, certo non come Salamina, ma cui le cose sono ormai sic e la gente sembra felice. Persino i cani, se ti arano mostrare una tigre seccata, gioia, specchie dalle tenebra del luogo. E la gente ti offre del cibo e del vino lungo tutto il tuo cammino all'interno. Soltanto quando la capa oscura inizia ad impossessarsi delle regioni terrestri e temi di diventare preda, ritorni a la nave. Prendi però il punto di ONORE per la affa al trā mostrata durante la giornata e vai a. 279

Vieni scaraventato con violenza nel granaio, e batti il capo sul pavimento procurandoti una ferita sanguinosa e svenisci. Ma ti vengono a svegliare scuotendoti rudemente con tua gran sorpresa scopri che sono proprio i due a cui avevi risparmiato la vita. «Se lo gli scacchi risparmi la vita il tuo nemico non è uno con un'aria beffarda, «e tu non commetteremo certamente questo errore. Il re è morto e tu. Al tuo, lo seguirai tra un po'. Non credere che noi sappiamo del tuo trattamento nei confronti i nostri piani ce l'abbiamo fatta lo stesso».

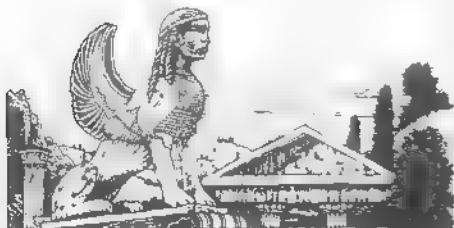
Detti questo uno dei cospiratori sguaina una grossa spada ricurva e te la pianta nel petto. Hai soltanto un attimo per supplicare Zeus prima che il tuo spirito s'vada per Eliso. Se preghi il re degli dei, egli ti ridonerà la vita e tu ti ritroverai al 134.

Il racconto delle fatiche di Ercole è davvero entusiasmante, e sei ispirato dall'esempio dell'eroe. Il sardo racconta come il coraggioso Ercole uccise l'atra dalle mura crevottose. Alla fine il racconto scivola nella descrizione delle gesta di Icaro e Dea. Il grande labirinto di Creta, il come, imprigionata di re Minosse fossero riuscite a fuggire con la posta e c'era come Icaro fosse precipitato in mare per essersi voltato avvicinare troppo al sole, che per punizione gli si olse la cera con cui si era attaccato addosso e a Alla fine decidi di rimetterti in cerca del palazzo, andando al 137.



435

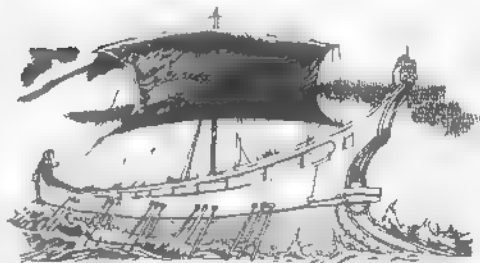
Porti con circospezione l'acqua alle labbra e ne bevi un sorso. La folla però sta ancora aspettando un tuo atto significativo per la cerimonia. Devi così tornare al 58 e scegliere di nuovo.



436

Il berandot dalla stretta della sacerdotessa, chiedi di non essere coinvolto nella cerimonia, perché sei uno straniero e non sai come comportarti. A loro la folla si allontana da te, come se fossi un appestato. Sei così costretto a scappare da Eleusi in fretta e furia, con le grida e i rimproveri che ancora ti rimbombano nelle orecchie. Prendi il punto di INI AMIA e ricordati che ora Demetra ti è SFAVORITO.

Continua al 138.



437

È evidentemente la ragione per cui l'oste non ti lasci entrare e che sei tutto bagnato per la traversata del fiume. Allora puoi asciugarti per tornare alla oecanda, senza andare di nuovo al fiume (vai al 266), puoi andare al fiume a cercare il gioiello (a 406), oppure puoi insistere energicamente di convincere l'oste a farti passare la notte nella sua locanda (al 564).



438

Il ladro si getta ai tuoi piedi chiedendo pietà. Gli dai un calcio per allontanarlo, e lo mandi a sbattere la testa contro i chiodi. Ancora stordito, viene trascinato via dalle guardie del mercato, grato per il tuo intervento. Prendi perciò 2 punti di ONORE e recati a 414.

439

Si dice che le Furie possono essere placate offrendo loro una focaccia, del miele e del latte, e ti rendi conto che è proprio questo cibo che ti sei portato da Atena per rifocillarti durante il viaggio per Creta.

Cosa fai dunque, attacchi le demoniache sorelle al 231? Oppure, tiri croci qualche... 303?



Giungi proprio nel cuore della città, il palazzo non dev'essere molto lontano. Voltato un angolo, t'imbatti in una folla che sta a guardare un gruppo di persone con le facce maltrattate di Emerico. Ti avvicini per vedere cosa stanno facendo e ti accorgi che stanno invece dando una qualche lezione a un fantasma di signore, altri due non ti riescono a capire di che cosa si tratti.

Improvvisamente comprendi che si tratta proprio della rappresentazione della morte di tuo fratello. Teseo, nella maniera del Labirinto di Creta. Un uomo salta su a schiena d'un altro a formare un immaginario Minotauro, un terzo finge d'essere Teseo che sino tra con estrema cautela nel labirinto, fermandosi di tanto in tanto per appoggiarsi su mura, per riposarsi. Poi si abbassa per raccogliere qualcosa da terra ed ecco che improvvisamente il Minotauro lo attacca alle spalle. Teseo, ancora un urlo angosciato e cade al suolo privo di vita. Per un istante la scena resta immobile e poi il Minotauro si scinde in due persone che fanno i carrettieri e Teseo balza in piedi.

Eppure ti rendi conto che nessuno dovrebbe sapere della morte di tuo fratello. Allora osservi meglio i figuranti, ma scopri che uno solo, tutti gli altri sono svaniti, e costui rivela il volto originato da Emerico, il messaggero degli dei. Sei lì con un ultimo, enigmatico sorriso.

Vai al **592**.

Sei molto stanco, dopo le fatiche del giorno, e le tue giovan, membra ti sostengono a stento ormai. Barcolli e cadi a terra. Un uomo ti si avvicina per porgergli una coppa con del vino rosso. Alcuni servitori di Igea ti aiutano a recarti nella tua camera, dove finalmente puoi dormire per alcune ore, mentre dal basso la festa continua ancora. Quando sei riposato ti alzi, pronto per l'azione. Decidi di restare ancora per tutta la notte e di ripartire il giorno seguente (va al **476**), oppure preferisci non rinviare ulteriormente la tua partenza e senza salutare nessuno, correre al Pireo dove una nave, carica del giovane tributo per Minosse, ti aspetta per partire (al **379**)?

Se Apollo è tuo protettore, vai al **299**. Altrimenti, vai al **18**.

Lasci le tue armi in segno di resa e allarghi le braccia per invocare la pace. Ma non ne trai alcun vantaggio: un'ultima, enorme pietra s'abbatte sulla nave, mandandola completamente in frantumi e maciullando il tuo povero corpo per lasciarlo in preda al famelico mare. Il tuo viaggio è concluso e per te l'eternità è appena iniziata.

Prima che tu possa sferrare l'infame colpo, che ti trasformerebbe in un vergognoso assassino, l'aspetto della vecchia si trasforma miracolosamente in quello della dea Era, l'orgogliosa regina degli dei. Allora cerc-



e si vorrà, raggiungi il tuo aiuto, ma senza frutto. I re e i vassalli ti agglieranno, come il cervo viene attanagliato dalla visaccia del leone e non può sfuggire al suo miserabile destino.

«Sono molto arrabbiata, Ateob, e rampogna. Ho sempre pensato che tu fossi uno tra gli eroi più coraggiosi e gentili. Bene, non correre a chiedermi aiuto in futuro, perché da me non ne riceverai!»

Devi prendere 3 punti di INFLAMMA. Se l'ira e la tua protettrice, ella non ti aiuterà, ma se bene ti sia possibile recuperare i suoi **LAVORI**, come se non fosse la tua protettrice, però perdi tutti i benefici derivanti dall'aver un protettore e continui senza alcun protettore). Altrimenti, la dea ti è **STAVORE VOI I**.

Continua al 294

445

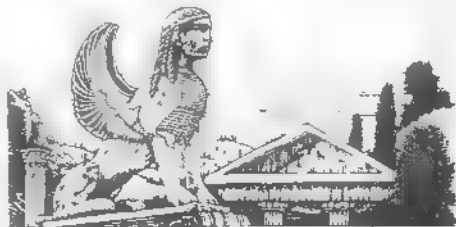
«Sono un emissario del re Igeob, grida. «Perciò non scagliare la tua lancia e conducammi invece dalla tua regina. Ho con me quell'oggetto sacro ad I ra che è causa di una nostra contesa». Dicendo questo, sciogli dalla tua cintura la spilla sacra e gliela mostri. I raggi di luna che passano attraverso il fitto fogliame illumina

no la radura e fanno risplendere la spilla. Allora l'Amazzone fa un cenno, abbassa la lancia e ti conduce dalla regina. Presto, entri nel bel mezzo dell'accampamento, tra una moltitudine di tende. A tua guida si ferma davanti a una di queste e ti invita ad entrare.

Continua all'8.

446

Una voce ti sveglia dal sonno: «Svegliati! E continua dicendo: «Sei stupido a venire ad I pidiano». Adesso, i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità e riesci a distinguere due personaggi che sono entrati nella stanza e si sono piantati di fronte a te. Uno ti punta addosso un'arma e ti costringe ad alzarti, ed il secondo non ti acciuffa. Non vagliamenter da prima a degli sgarbi, ma solo a parlare in novina. Il più alto e il più cupo, mi chiedi: «protettore di questa maledetta città?» Così tu fuggi via senza protezioni per via con 6K, appare lì Ateob prima che possano ti pugnare o ferirti (al 333)?



Chiedi il tuo premio e l'auriga te lo restituisce: «Buona fortuna per la corsa», ti dice.

Prosegui al 169.

Il mostro ha POTENZA 16 e PROTEZIONE 10.

Se lo attacchi, vai al 533.

Se aspetti, sperando che il mostro sia una creatura di Poseidone e quindi a te innocua, vai al 371.

Ti ringraziano sentitamente per il tuo eroico aiuto e per aver liberato da quel terrore mortifero: hai restituito loro l'antico orgoglio per il sacro tempio. Come segni della loro riconoscenza ti riempiono la nave di provviste e ti offrono un dono: o una spilla d'ionice intagliata a forma di vecchio, o un sacchetto di cuoio contenente una verga. Prendi la spilla (al 593) oppure il sacchetto (al 95)?

Per troppo le tue suppliche sono inutili: i cospiratori ti tolgono la spada e ti piantano i loro pugnali nello stomaco. Alteo, il tuo spirito sta per lasciarti e sei costretto a morire in tremenda agonia. A meno che tu non possa rivoverti a Zeus affinché ti salvi. In questo caso ti ritroverai al 134.



Erano proprio i topi a diffondere la peste, e ora sei contagiato dai loro morsi.

Se Esculapio e NEUTRALITÀ, vai al 377.

Se invece ti è Sfavorevole, vai al 98.

Eolo, signore dei venti e dell'atmosfera, non ti è propizio: il viaggio a Dede è difficile, la nave soffre le onde come un vomere sul terreno sassoso quando l'agricoltore è già stanco e fa fatica a proseguire. Finalmente Dede appare all'orizzonte con le sue scogliere stranamente ampie e risplendenti nella luce mattutina. I marinai si preparano a sbarcare e le loro lunghe chiome si gonfiano nella brezza marina. All'arrivo vengono salutati dal capo dell'isola, un anziano che ti implora di salvarli da un uomo brutale che s'è insediato nel tempio di Apollo, profanandolo. Forse potresti scacciarlo, e l'anziano ti implora nuovamente i suoi verdi panni e la sua lunga barba bianca ti sembrano stranamente patetici.

Accetti di scacciare quel malvagio (vai al 465)?

Oppure ti senti troppo stanco e indebolito dal viaggio

per rischiare un combattimento prima di giungere a Creta (vai al 296)?

453

Quando ti accorgi non con orrore che il serpente non è che a pochi metri di distanza. Volta il capo, risplendente nella luce del sole, e punta contro di te. Non sembra essere spaurito. La ragazza ti si avventa con le fauci possenti, e con un solo boccone spezza in due il tuo corpo. Il tuo sangue sarà per sempre possesso dei fenici, così il vino del regno di Poseidone, dove nemmeno Zeus potrà salvarti.

454

Prendi come sempre, 2 punti di INFAMIA, ma anche 4 punti di ONORE per aver vinto, e continua al 218.



455

Ma cammini lungo la spiaggia, completamente immerso nel ricordo della tua casa a Troia, di tua madre Etra, dea a tua gioventù che sembra lontana un



seco. o. Eppure non è passata che una settimana. Non c'è nessun altro sulla tua strada, forse a causa di una forte brezza che sospinge gli uccelli nell'entroterra. Sull'orizzonte vedi un'imbarcazione che lotta con le onde, ma le tue riflessioni sono improvvisamente interrotte dall'apparizione di un cavallo nero come l'ebano e dalla chioma dorata, che emerge dal mare. Il cavallo scuote il capo e si getta al galoppo verso di te, stampando gli zoccoli possenti nell'umida sabbia. Cosa fai, attacchi il cavallo o vai via? 541» Oppure tenti di catturarlo (vai al 67,»?), infine, lo eviti soltanto (vai al 196)?

456

Una notte quando arrivi ad Atene, ma la malevola paura non ti trattiene e continui per le strette e oscure viuzze fino al palazzo di tuo padre. Le guardie ti lasciano entrare con un'espressione di stupore negli occhi. Vai diritto alla sala dei feste, dove sono tutti radunati ad aspettare il tuo ritorno. Ne vederti risulta un po' di stupore e sorpresa, come un padre che abbia mandato il suo unico figlio a guerra, consapevole nel fondo del suo cuore che mai più ritornerà, e che sia addolorato per la sua decisione.

Così è Egeone, salutaarti, non gioiosamente, bensì in modo quasi perplesso. Ma subito il suo volto si rischiarisce della contentezza divina che viene da Zeus stesso. Prende il corno che hai tagliato e dice: «Benvenuto alla mia casa, Alteo. Tu sei davvero mio figlio!» Continua al 50.

Tingimocchi, e chiedi pietà. Le guardie sogghignano, e assieme ai loro compagni (poiché altri due sono venuti alle tue spalle e due ancora stavano dall'altro lato della cucina) ti tolgono le armi e l'armatura. Dopo un'ultima occhiata ai servitori che se ne stanno silenziosi davanti alle pentole e ai calderoni, segno evidente di qualche futuro banchetto, ti trascinano via, nel palazzo.

Continua al 459.

458

Le tue dal duro cuore sta di fronte a te la statua dell'Atene e svanisce. La dea arresta l'assalto della creatura infernale e ti dice: «Non pensare. Alteo, di esserti sottratti alla mia ira. Gli dei dell'Olimpo hanno fermato la mia mano per una volta, ma la seconda l'Atene non ti arrenderà».

La stanza sembra girare su se stessa, l'Atene svanisce e tu ti perdi nel buio di quel vortice.

Continua al 337.

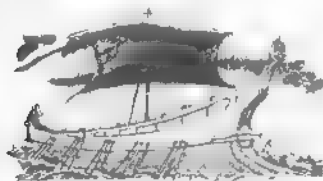
459

Vieni spinto per un corridoio e invano dichiarerai la tua vera identità. «Senti senti, adesso saresti il figlio del re eh già!» ti dalggiano le guardie mentre ti scaraventano in una minuscola e buia cella. Ma come ti chiedi: può un uomo essere imprigionato nelle celle di suo padre? Non dovrebbe essere l'ospite più onorato?

Continua ai 185

Le guardie di mercato, due amon vestiti di blu e armati a robusti bastoni, ti afferrano da dietro e prima che tu abbia tempo di reagire ti trascinano al centro della piazza dove ti picchiano selvaggiamente. Tutti guardano la tua punizione, finché non ne puoi più e ti lasciano male in un mezzo nudo, con la schiena scorticata e sanguinante. Poi ti cacciano da Megara, con il marchio dell'infamia per sempre su di te. Prendi per te o 3 punti di **NIAMIA** e sei contento di non essere un cittadino di Megara, ti avrebbero certamente giustiziato.

Recati all'86.



La stanchezza ti ha anacchittato cervelox non ce e nula da temere. Però il punto **ONORE** e torna al 441.

I due banditi hanno **POIENZA** 4 e **PROTEZIONI** 10, ma hanno con sé lunghi coltelli (**POIENZA** 2, **PROTEZIONI** 1). Ricordati delle regole per comba-

tere contro più avversari (a **POIENZA** del primo avversario sarà 7: 4+2+1).

Se i due sono **FIRITI GRAVEMENTE**, vai a 600.

Se ti arrendi, vai al 374.

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, va al 536.

Se ti ritiri, vai al 536.

Ahime, Zeus non interviene per salvare chi ha commesso un crimine contro le Furie, giustiziarlo deve. Il tuo spirito deve lasciare per sempre il tuo corpo martoriato e non volerà ai Campi Elisi, ma agli eterni tormenti del cupo Tartaro.



Come una freccia sottile colpisce quasi casualmente un uomo in una foresta, così a tuo arpeggio centra una specie di tappo appena sotto la superficie dell'acqua, e un liquido giallastro comincia a fluire nel mare color del vino. Talos mangia un gemuto e poi senti uno strano stridor di ferraglia: il gigante barcolla, si trascina per un po' e poi crolla fragorosamente nell'acqua! Nei suoi occhi che sembrano sul punto di spegnersi vedi un ultimo barlume di un'intelligenza non umana. Ma Talos non sembra essere sul punto di morire; forse solo un immortale può davvero ucciderlo. Ciononostante, prendi 8 punti di ONORE e continua a 384.

Ti conducono oltre le grandi costruzioni di marmo di questa piccola isola, sino al luogo in cui Apollo ha il suo santuario, il luogo in cui il dio nacque, un dono di Poseidone in cambio di Calauria. Davanti alle porte del tempio sta un uomo vestito di nero, con indosso un'armatura nera e in mano una spada, anche questa nera come la notte, come se fosse una lama celeste



forgiata nei cieli e annerita nella sua discesa a Delo. «Straniero!» gracchia la sua voce, «combatti, oppure morrai!»

Non hai scelta, devi combattere. L'uomo ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 13 (compresa la spada che ha POTENZA 2, i gambali che hanno PROTEZIONE 1 e il pettorale che ha PROTEZIONE 3). Per questo combattimento devi sottrarre dal tuo punteggio 2 punti di POTENZA a causa del tuo mal di mare.

Se ti arrendi, vai al 121.

Se muori, ma Zeus ti salva, vai al 570.

Se ti ritiri, vai al 387.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'avversario, vai al 519.

La salita è dura e chiede il suo tributo alle tue stanche membra. Passi oltre gli edifici annessi al tempio senza dar loro bada, preso come sei dalla brama di ascoltare le parole del dio vivente.

Il santuario di bianco marmo è davvero solenne, come di pellegrini s'accalcano al gradino del tempio come api al miele, indifferenti al pericolo che può nascondersi nelle vicinanze. Salì per la scalinata, facendoti largo fra la massa, ed entri nel tempio attraverso i portali decorati di gemme preziose e raffiguranti le gesta del dio.

Continua al 297.

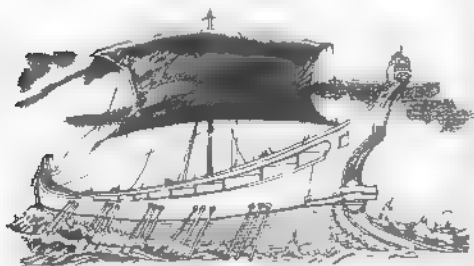
Una ninfa ti nota e lancia un grido verso le sue compagne. Allora un saturo ti fa un gesto d'invito e subito

Dopo ti ritrovi a danzare fra le ninfie. Cerchi di resistere, ma inutilmente.

Vai al 10.

468

Preghi il tuo protettore Poseidone. Perdi, perciò 2 punti di ONORI e vai al 599. Oppure puoi anche non farlo, e ti ritroverai al 448.



469

La prima goccia di dolore stia da Icaro, che è ora una vuota carcassa nell'acqua. Barco a e poi ca, e fragorosamente, senza acqua, rigido e senza vita. Tuttavia, quando la barca s'è avvicinata quel tanto che basta per vedere meglio questa meraviglia cretese, puoi notare che un bagliore di vita resta nei suoi occhi giallognoli. Il forse vero che solo per decreto di Zeus questa creatura può vedere la fine dei suoi giorni.

Continua al 384.



Il mercato è grande, ancor più grande di quello di Corinto, il che ti sorprende davvero. Forse tutto questo ha qualcosa a che fare con la festa in onore della dea Era. Ci sono in giro voci che il tempio è stato profanato e che qualcuno deve pagare con la sua vita per questo.

Ci sono mercanti da tutte le parti della Grecia, dall'Arcadia, dall'Acacia, dalla Boezia, dall'Attica e persino dalla lontana Tessaglia e dal montuoso Epiro. Ad un banchone noti alcuni uomini che stanno rubando, con il trucco di distrarre il mercante. Sorpreso da questa azione, devi prendere una decisione immediata: avvisi il mercante (vai al 287)? Oppure attacchi tu stesso i ladri (vai al 63)? Oppure, infine, cerchi di trarre vantaggio dalla situazione per rubare un po' di provviste fresche (vai al 219)?



Improvvisamente ti ricordi delle parole della tua protettrice, e un cupo terrore ti assale. Forse è troppo tardi! Avvisi il capitano di far rotta verso est. Ma ecco

che un'ombra gigantesca sembra oscurare lo stesso sole: è Talos che emerge dall'orizzonte a occidente e, mugghiante la sua furia, a grandi passi si avvicina alla nave per stritolarla. Il suo corpo bronzeo riflette i raggi del sole come il fuoco d'un'urna funeraria. Il gigante è ancora molto lontano, e una pietra da lui scagliata precipita in mare a pochi metri dalla nave, rovesciandola addosso un enorme spruzzo d'acqua. Per ora siete salvi: Talos è troppo distante per danneggiarvi e la nave sta facendo rotta verso la costa per mettersi in salvo e arrivare a destinazione. Ti volti di nuovo a guardare dove il gigante, e noti che è scivolato in acqua.

Vai al 336.

Il salto può essere pericoloso, ma un'ultima occhiata alle guardie che stanno cercando di entrare nella stanza ti fa prendere una rapida decisione. Fortunatamente atterrischi e salvi, anche se i giavelotti che ti vengono scagliati addosso ti fanno fuggir via come se fossi inseguito dalle Furie.

Continua al 134.

Continui frettolosamente per la tua strada, e l'uomo ti grida: «Che tu possa pentirti di avermi abbandonato così!» E, benché incalzato dalle orribili creature, agguinge: «Che anche tu un giorno ti possa trovare sotto il tiro delle Furie!»

Prendi 2 punti di INFAMIA e continua al 167.

La via per Atene è piacevole: il sentiero è ben tracciato e non disastato come gli altri su cui hai finora camminato. Presto giungi in una regione di verdi colline gentili, oltre le quali si scorge l'ampio dell'area coltivata di Atene. Si possono anche intravedere i contadini che si recano alle terre loro assegnate. Adesso il tuo stomaco reclama e sei desideroso di arrivare più presto che puoi.

Improvvisamente scorgi proprio le mura della città, la meta di tanti giorni di viaggio. Il tuo passo raddoppia in velocità, passi davanti a tutti, senza dir una parola, ti metti quasi a correre, finché giungi a pochi chilometri dalle porte della città.

Continua al 40.

La nave è riparata e pronta per salpare nuovamente. Tutto è al suo posto, tranne la polena, ma questa può essere sistemata dov'era solo in un giorno dedicato alla dea, con una sacerdotessa che la benedice e le infonde il suo potere. Dovrai perciò attraversare i mari, senza la sua protezione, ma se il terribile Poseidone sarà benigno la tua fiamma che arde nel tuo petto sarà viva. Finché raggiungerete le coste di Creta.

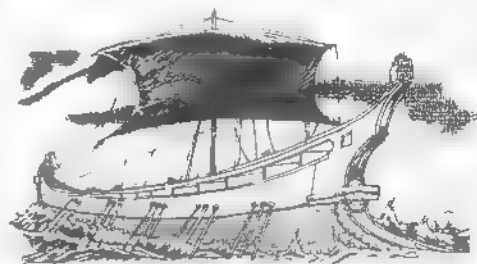
Il capitano è adesso incerto su a via da prendere per arrivare a 'iso a. Dovrà toccare Santirino, 'iso a che racchiude il fuoco-patria dello zoppo Efesto, dio del fuoco e dei fabbri. Sia Mito che Delo sembrano equidistanti da quel 'iso a, per farvi scalo. Il capitano, l'uomo rotto a tutte le esperienze di mare, ti chiede

consiglio. Cosa gli suggerisci, Delo (continua al 452) o Milo (continua al 358)?

Sonno e stanchezza hanno ancora a meglio sul tuo corpo. Dopo aver riposato, apri gli occhi e trovi che tutto quel che ti circondava ha cambiato completamente aspetto. Non sei più nella camera nel palazzo di Egeol.

Se Egeol ti è sfavorevole, vai al 585.

Altrimenti, vai al 612.



Sei sbarcato qua e là per quel che ti sembrano giorni e giorni. Finalmente perdi coscienza per risvegliarti su una spiaggia sabbiosa e orlata di alberi piuttosto alti. Non c'è alcun segno di navi e serpenti. Sei naufragato qui, forse per sempre! Poche navi ci passe-

ranno. Ma quando hai lasciato Atene si parlava di una spedizione punitiva contro Troia dalle alte mura. Forse partirà presto e puoi sperare che passi vicino alla tua isola e ti salvi. Altrimenti dovrai costruirti un'imbarcazione. Ma, ahimè, gli eroi hanno poca pratica di costruzioni!

478

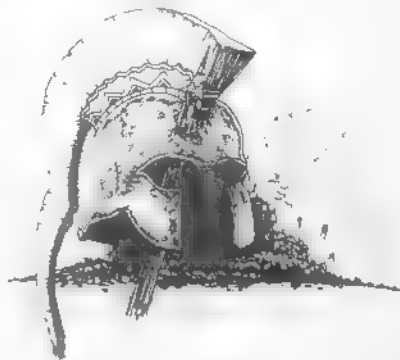
La strada per Delfi è lunga e impervia e presto ti renderai conto che non ce la puoi fare in un giorno soltanto. Nel tardo pomeriggio noti davanti a te un gruppetto di viandanti e ti affretti per raggiungerli. Dai loro vestiti si direbbe che sono pellegrini in viaggio per il santuario del dio arciere a Delfi. Noti anche che trasportano gioielli, argento ed oro per il dio, e ti rendi conto che tu non hai con te un dono di valore equivalente.

Cerchi perciò di forzare i pellegrini a darti qualcosa dei loro beni e li attacchi (al 260)? Oppure ti unisci a loro e cerchi di comprare qualche oggetto prezioso (vai al 483)? Oppure, infine, continui il tuo cammino incurante dei doni, confidando nel tuo valore eroico per impressionare il dio (vai al 57)?



479

Ti toglie la splendente armatura e la porgi a quel vecchio disgraziato Costui sì, eccola le dita sporche di grasso prima di prenderla in mano, e tuttavia la insozza «Nessun bisogno di questa» ti risponde «Miglior difesa è arrivare a Creta prima di mezzogiorno». Poi si volta e fugge via, trascinando dietro a sé i brandelli del suo vestito. Gridi per richiamarlo, ma senza esito. Allora raccogli l'armatura e torni alla nave. Prendi il punto di ONORE e recati al 583.



480

Il sacerdote prende il denaro con uno strano, allegro disdegno sul volto. Poi ti conduce fuori, in un cortile antistante il tempio.

Continua al 115.



481

L'auriga alza le spalle: «Va bene, si va bene. La tua puntata è sul carro verde».

Continua al 391.



482

La regina impallidisce e cerca di allontanare il calice: «Il vino è avvelenato!» grida. Si scatena un trambusto e Medea riesce a fuggire dalla sala delle feste. Ma mentre fugge le cade di dosso il sacchetto con la polvere bianca. Un nobile ateniese lo prende in mano e annusa: «Lo straniero ha ragione!» grida al re, «e ve e noi».



Il re allora si volta verso di te, l'eroe che sua moglie ha cercato d'uccidere.

Prosegui al 170.

483

I pellegrini che sono davvero in viaggio verso il tempio di Delfi per onorare Apolo, sono molto cordali e ti raccontano qualcosa: c'è la strada che stai percorrendo: dovrai passare per Cirra, che è vicino alla piana sacra di Delfi, dove nulla può essere coltivato senza incorrere nel crollo del dio. Puoi ammirare poi una effigie del dio che una donna dai bei capelli ti offre. Insistendo un po' riesci a darle in cambio del denaro e prosegui a passo spedito verso il sacro tempio. Il cielo è già buio ed è probabile che una tempesta si avvicini. Gli altri pellegrini si fermano infatti ad un ostello lungo la strada, tu però continui verso Cirra, ansioso di arrivare, prima che sia notte inoltrata.

Continua al 339.

Il mostro cozza nuovamente contro la nave con impeto spaventoso. I raggi del sole sulla tua armatura sembrano se nulle e il fragore dello scontro fa credere che il cielo stesso non sia sicuro di restar fermo al suo posto!

Se muori e se salvato da Zeus, va. a. 29.

Se riesci a FERIRI GRAVEMENTE il serpente vai al 582.

Se ti ritiri, vai al 523.

Ahime Alceo, non ci può essere alcun aiuto prima di un combattimento per liberare il tempio di Apollo. Perdi 1 punto di ONORE e torna a. 465.

Molti hanno pensato di rubare i gioielli del d.o, ma nessuno c'è riuscito. Prendi 1 punto di INFAMIA e vai al 297

Un urlo di gioia si alza tra i marinai, come quando si vince rapidamente contro l'avversario, ma subito dopo svanisce ogni gioia, ed anzi l'orrore agghiaccia tutti: sul collo della macca c'è il marchio di un tridente. Si tratta di una mucca della mandria di Poseidone, dio dei mari, e tu l'hai uccisa! Allora tutti s'affrettano a tornare sulla nave, atterriti dal probabile desiderio di vendetta del dio.

Se Poseidone è tuo protettore, non lo sarà più finché non gli avrai sacrificato 6 punti di ONORE. Altr.



menti, prendi 4 punti di INFAMIA e sappi che il dio ti è SFAVOREVOLE.

Prosegui al 323.

488

Puoi o sacrificare da 1 a 3 punti di ONORE per ricevere aiuto da Ares (tiri un dado, se viene 1 o 2 punto, 3 o 4 = 2 punti, 4 o 5 = 3 punti) e continuare al 307. Oppure, se non vuoi o non puoi, vai al 136 e perdi 1 punto di ONORE.

489

Li avvicini alla folla «Anche!» esclama interrompendoli, «e questo ciò che dobbiamo aspettarci dagli Ateniesi, gente orgogliosa e fiera, ma anche cortese e ospitale? Perché Ipidate, questi poveri stranieri? Che male possono avervi fatto?»

Se hai 13 o più punti di INFAMIA, vai al 214.

Se invece hai meno di 13 punti di INFAMIA, vai al 502.

490

Mentre cerchi di andartene, la divina protettrice della città appare per sbarrarti il cammino. «Aitco» ti rimprovera, «sono molto spiaciuta per il tuo rifiuto ad aiutare questa gente a me cara. Il tuo viaggio sarà ora molto duro. E quando giungerai ad Atene non aspettarti alcun aiuto da me!»

Se Atena e la tua protettrice, continua al 156; altrimenti la dea svanisce immediatamente, e tu prosegui tuo cammino, aggiungendo 1 punto di INFAMIA al

tuo FOGLIO DI VIAGGIO: ricordati inoltre che la dea ti è SFAVOREVOLE e recati al 51.

491

Se accetti l'aiuto di Afrodite dalle bianche braccia sacrificali da 2 a 4 punti di ONORE (tira un dado, dividi per 2 e arrotonda aggiungendo 1) e vai al 590. Se non lo fai, allora perdi 1 punto di ONORE e prosegui al 54.

492

Ormai lontana dall'isola di Delo la nave fa vela verso Santorino, isola cara ad Ifigenia. I tuoi stanchi muscoli sono più riposati ora e puoi salire sul ponte ad ammirare le nuvole e le isole cirapate. Ogni tanto però le onde, rizzate dal forte vento, ti costringono a tornare sottocoperta con i mari di mare. La sembra allora che tutto il corpo sia bersagliato da frecce, mentre la nave sobbalza.

Finalmente la nave giunge in vista di Santorino, dove abitano i Fenici.

Prosegui al 295.

493

Allora scappi via, aneddoti, al fuggi fuggi generale. Ma non è certamente un'azione da eroe, soprattutto quando hai l'opportunità di mostrare il tuo valore e liberare una città dal suo terrore. Prendi ancora 1 punto di INFAMIA in più e corri al 378.

Ti avvicini a quella gente e noti con tua grande sorpresa che non stanno trasportando un fastello di legna ma il corpo di un uomo, rivestito di rozzi abiti di lana e tinto del rosso sangue che è sgorgato da un'ampia ferita nel suo stomaco. Una fanciulla ti vede e urla: «Eccolo, e lui! Dev'essere un servitore del re, guardate i suoi vestiti! L'uccidiamolo!» La gente ti attacca e devi difenderti.

Questi avversari inesperti agiscono come un gruppo in un solo attacco; hanno POTENZA 8 e PROTEZIONE 11. Ogni volta che colpisci, ne uccidi uno, cosicchè il loro valore si riduce di 1 punto di POTENZA.

Se ti ritiri, vai al 407.

Se muori, ma Zeus interviene a sa varti, ti ritroverai al 230.

Se ti arrendi, vai al 556.

Quando hai ucciso 5 persone, vai al 151.

La nave è ora pronta per il lungo viaggio fino a Creta. Il capitano versa del vino rosso nelle acque del mare, pregando Poseidone affinché assicuri una buona traversata. Il vento è piuttosto forte e la nave salpa a vele gonfie, con il suo triste carico per Minosse. Il vento, però, si tramuta subito in tempesta.

Se Poseidone è tuo protettore ma non ti aiuta, oppure se il dio ti è SFAVOREVOLE, continua al 568.

Se Poseidone è NEUTRALE, vai al 125.

Se Poseidone è tuo protettore e ti aiuta, oppure se il dio ti è FAVOREVOLE, continua al 342.

I sogni hanno un ruolo importante nelle leggende e nella società della Grecia, e si dice che spesso siano messaggi degli dei. Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE.

Torna al 476.

Sia, sveglia e all'erta per qualche ora, ma non si sente che lo stridio della civetta, mentre afferra con gli artigli la sua preda. Alla fine sei preda del persuasivo e soave Sonno.

Vai al 411.



Il mostro manda un lamento di agonia e si scuote con tutto il suo enorme corpo; una larga chiazza di sangue esce dalla ferita. Poi si gira e cerca di fuggire, ma mentre scende nelle profondità marine il sangue che

esce a fiotti attrae i suoi fratelli che si avventano facendone scempio in uno sfrenato banchetto. Temendo che tutti quei serpenti marini possano volgersi contro la nave il capitano ordina di raddoppiare la velatura, fermandosi solo quel tanto che basta ad issarti a bordo.

Prendi 7 punti di ONORE per il tuo atto coraggioso e prosegui al 349.

499

Prendi 1 punto di INFAMIA e continua al 309.



500

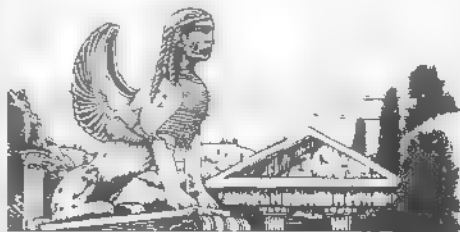
Ti risvegli e scopri con orrore che Procuste, l'oste, ti ha tagliato le gambe per farti stare nel letto! Mentre perdi sangue in abbondanza e il tuo spirito ti sta per lasciare, hai appena il tempo per rivolgere una supplica a Zeus. Se non l'hai ancora invocato, vai al 118. Altrimenti, caro Alteo, i tuoi viaggi han termine qui..



501

L'uomo è ancora là fermo, dove le Furie lo stavano tormentando, ancora immobile per il terrore. Lo scuoti e gli dici che va tutto bene, che i mostri se ne sono andati. Allora si riprende, ti ringrazia con un'espressione chiaramente sollevata.

«Io ucciso mia moglie» ti confessa, «è stato un incidente, ma le Furie non ne vogliono sapere e mi tormentano. Forse adesso ho abbastanza tempo per raggiungere il santuario di Atena. Ma qualsiasi cosa accadrà non avrò più bisogno di questo». Con queste pa-



role si toglie dal collo ancora sanguinato una catena dorata su cui è appeso un amuleto di rubini rossi. «Ecco, questo ti aiuterà in combattimento contro creature mortali».

Indossando amuleto, il tuo valore di POTENZA oppure il tuo valore di PROTEZIONE (uno solo dei due) aumenterà di 2. Sta a te scegliere quale, soltanto non lo puoi fare durante un combattimento.

Inoltre, perché l'amuleto sia efficace, devi rinunciare al primo attacco e pregare il tuo protettore. Ringrazi ancora quest'uomo sventurato, che comincia il suo cammino per Atene e per la possibile salvezza.

Tu continui al 167.

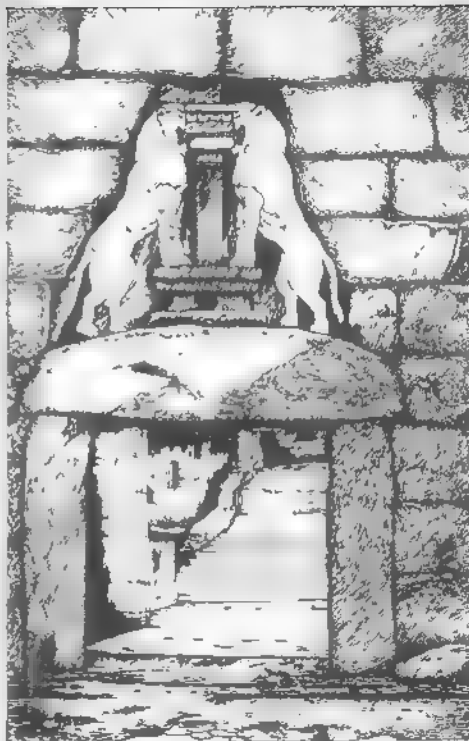
502

Se hai più di 14 punti di ONORE, vai al 62. Se hai meno di 15 punti di ONORE, vai al 312.

503

Arrivi a Micene e sei colpito dalla magnificenza della porta dei leoni. Può questo essere opera di mortali? No, certamente è opera dei Ciclopi monocoli, i giganti sorti dalla Terra stessa, figli di suo figlio Urano. Così pensi mentre entri in città. Sulla sommità del monte che punta verso il cielo domina il palazzo del re. La gente s'briga ai suoi affari del tutto disinteressata del fortilizio che li sovrasta e da cui le guardie sono in continua osservazione, per prevenire ogni attacco di sorpresa, come quando il lupo affamato s'introduce nel recinto del gregge mentre il pastore sta dormendo, ubriaco di vino.

Continua oltre il mercato e alla fine arrivi ad un fiu-



me, dove molte donne stanno battendo i panni sulle pietre levigate per asciugarli.

Bevi un po' d'acqua (vai al 193)?

Oppure continui a camminare per Micene (a. 12)?

504

Quando rinvieni scopri che il serpente se n'è andato. I tre vogatori sono stati massacrati dalle sue fauci, come case spazzite via da una tempesta che arriva con un istante e svanita, lasciando i cittadini sconvolti a piangere per il destino dei loro cari.

Il capitano raduna quel che rimane dell'equipaggio e ti issa a bordo, rapidamente, per timore che il serpente possa tornare a fare un'altra strage.

Continua al 349.

505

Cercando nella tasca, trovi il gioiello che ti diede tua madre a Itezene. Lo mostri a Igeo. Il re sembra sorpreso. Allora gli riveli: «Sono Ateno! E questa ne è la prova».

Igeo si rissa per un istante dalla sua posizione regale e ti sorride: «Bu benvenuto, figlio mio, così inaspettato e così ben accolto al mio palazzo».

Continua al 50.

506

Con le parole dei cospiratori che ti ronzano ancora nelle orecchie ti alzi e lasci la locanda, cercando di attirare l'attenzione il meno possibile. Chiedi ad una passante la strada più breve per il palazzo e costei ti guarda in un modo strano e poi, senza dire una paro-

la, ti indica il centro della città. Non è difficile trovare il palazzo, infatti. La porta è rinforzata da barre metalliche, e non passa un secondo che le guardie rispondono al tuo bussare insistente. Racconti a quei soldati quel che hai sentito nella locanda: ti fanno deporre le armi accanto all'ingresso e ti conducono ad una grande sala ornata di arazzi, fino ad un trono imponente dove il re sta conversando con alcuni ospiti. Tutte le persone lì radunate ammutoliscono, e il re imperiosa-mente chiede chi è che lo disturba. Subito gli spieghi tutto, raccontando quel che hai sentito nella locanda, ma il re, a queste parole, mostra di non crederci, e ordina alle guardie di arrestarti e rinchioderti nel granaio per questa notte, per farti poi frustare il giorno dopo.

«Nessuno oserebbe cospirare contro di me!» tuona la sua voce.

Vai al 17.

507

Prendi lo scudo (POTENZA 0, PROTEZIONE 2) e la lancia (POTENZA 2, PROTEZIONE 0), e lasci l'accampamento delle donne guerriero in fretta. L'Amazzone, avversario fiero e letale, non grida per chiamare le sue compagne. Prendi 5 punti di ONORE per aver vinto e prosegui al 320.

508

La strada è solcata profondamente e irregolarmente dalle ruote dei carri dei pellegrini che portano i malati e i doni al tempio del dio sanante. Accanto alla strada gli alberi e i cespugli si muovono e stormiscono in

modo minaccioso. Il vento solleva un turbinio di polvere dalla strada, così violento da oscurare la vista.

Continua al 20.

509

Avanzi nelle acque vivente del fiume, lasciando perdere la vecchia. La traversata è difficile perché il fiume è più profondo di quel che credevi. Dietro a te la vecchia sta gridando qualcosa. Allora ti volti a guardare.

Se Era è la tua protettrice, vai al 46. Altrimenti, vai al 261.

510

Li fai strada tra quell'orribile groviglio di cadaveri, come per attraversare una fiumana di sangue e poltiglia, all'instando corvi e cani famelici. Ma è chiaro che gli Ateniesi sono i vincitori e tengono in pugno i nemici. Proseguì (al 283, verso il palazzo di tuo padre con la gioia nel cuore.

511

Nella foschia del mattino riesce finalmente a scorgere Delfi. Dietro alla città s'innalza il Monte Parnasso, con la vetta innevata che si erge quasi fino al cielo, con le sue pendici fittamente coperte di boschi in cui vivono le driadi ed altre ninfie. Le montagne a nord circondano e quasi imprigionano il tempio in una valle profonda, dove la roccia si spacca in due altissimi dirupi da cui, attraverso la fonte Castalia, sgorga un'acqua limpidissima che bagna la rupe Nauplia. Da

questa rupe vengono gettati, secondo una legge consuetudinaria, i peggiori criminali.

Proseguì lungo la salita per Delfi, al 466.

512

Zeus onnipotente, il guardiano dei cieli, ti parla dall'alto dell'Olimpo: «Non posso aiutarti, Alteo, perché così rovescerei il decreto di un altro dio, cosa che non posso fare se non dopo un certo lasso di tempo. Tuttavia posso infonderti una forza che ricalizzerà le tue membra. Vai ora e attonia l'ira di Ecate». Devi fronteggiare il cane infernale ancora una volta, ma sei di nuovo SANO, con soltanto 1 punto di ONORE a disposizione.

Continua al 585



513

Stai sveglio tutta la notte ad ascoltare di tanto in tanto il rumore delle ruote sui ciottoli e le grida degli spettatori. Come vorresti esserti andato! Invece sei lì a letto come una femminuccia. Il giorno dopo fai una misera colazione e t'incammini stancamente verso Atene, al 474.

L'uomo scuote le spalle e ti dice che anche lui è forestiero, viene dalla lontana Pilo. Senza aggiungere parola se ne va e si mescola tra la folla, quasi volesse confondersi con la gente del posto.

Adesso puoi andare a destra (580) o a sinistra (90).

Ti vuoi per scappare, ma ecco che a sbarrarti la strada appare proprio Zeus, radioso nel suo splendore di gloria. Sei sopraffatto da questa visione che quasi ti acceca. Contorcendoti in una tremenda agonia supplichi, pietà per esserti sottratto al destino. «Proprio questo favore ti riservo, cane piagnucoloso!» tuona la voce del dio, rimontando nella valle come lo scroscio d'una enorme cascata. «La tua fine!»

A queste parole la debole luce del tuo spirito esce dal corpo e passa ai regni eterni della buia Ade.



Un lampo di terrore passa negli occhi dell'Amazzone quando si rende conto che stai per ucciderla. «Che la

maledizione di Era cada sulla tua testa se ucciderai Ippia!» E mentre grida queste parole la colpisci e il buio ottenebra i suoi occhi per sempre. Puoi ora prendere il suo scudo (POTENZA 0, PROTEZIONE 2) e la sua lancia (POTENZA 2, PROTEZIONE 0). Prendi 3 punti di ONORE per aver vinto ma anche 2 di INFAMIA per aver ucciso un avversario che s'è arreso. Inoltre fra di te si AVOREVOLL, se la dea non è tua protettrice.

Continua al 320.

L'Amazzone ha POTENZA 7 e PROTEZIONE 4 includendo una lancia che ha POTENZA 2 e una pelle di leone che ha PROTEZIONE 2). Poiché ti ha sorpreso sarà lei a iniziare il combattimento.

Se riesci a FERIRLA GRAVEMENTE, l'Amazzone, vai al 159.

Se ti arrendi, vai al 550.

Se ti ritiri, vai al 165.

Se muori, ma vieni salvato da Zeus, ti ritroverai al 165.

Ma se, quando è il tuo turno per colpire, invece di combattere cerchi di spiegarle il motivo per cui sei entrato nel campo, come messaggero di pace, vai al 606.

Mentre i cospiratori se ne vanno per la loro strada, ti rendi conto che non puoi tenere per te quel che hai sentito: devi riferirlo al re. T'incammini allora verso i



centro della città, al fianco palazzo dei retentano, ricordo di un tempo molto più glorioso.

Continua al 313.

519

Come la tua spada trapassa il corpo di quell'uomo tremendo, il suo volto sembra dissolversi nella nebbia e il suo corpo andare in briciole e svanire. Tutto quel che rimane sono le sue armi e l'armatura d'armita, che bruciano il suolo lasciandovi un'impronta, come il fuoco che devasta la cittadina favorita dagli dei. Per questa tua vittoria prendi 5 punti di ONORE e vai al **254**.

520

Perdi un punto in più di ONORE, per aver abbandonato i poveri al loro triste destino. Mentre ti avvicini al porto senti ancora le sue implorazioni agli dei e agli impi perché lo aiutino a liberarsi da quelle creature infernali, invocazioni nascoste come quelle del ricco assalto dai ladri, che vicini non aiutano perché hanno paura loro stessi di essere uccisi.

Proseguì al 167.

Aspettandoti di vedere la Pizia sei stupito dall'apparizione di Apollo, il tuo protettore, seduto ad un tavolo e apparentemente indaffarato. Tutt'intorno a lui sono sparpagliati dei manoscritti, e macchie d'inchiostro sporciano una manica del suo mantello. «Stavo proprio lavorando su alcune protezioni dice il tuo alcece, qua una per Nasso, ma è sepolta di duecent'anni, accidenti! Ho paura che non ho proprio niente per te. Ma fti un salto a Delo e vieni a trovarmi...» Dicendo questo svanisce. Te ne vai rapidamente, raccogli le tue armi, nuovamente verso Tebe, al 191.

Prendi, 1 punto di INFAMIA per aver accettato una simile proposta. Lasci furtivamente il mercato, mentre le guardie tutt'attorno stanno ancora cercando il ladro. Dopo un po' costai ti suggerisce di tornare al mercato a rubare del cibo. Sei ormai invasiato in quest'affare e devi fare quel che ti è stato detto.

Vai al 219



E dove vuoi ritirarti Alcece? Sottocoperta? In mezzo a mare? Prendi 1 punto in più di INFAMIA e torna al 484.

La tempesta sovranaturale è cessata, ma presto l'acqua si increspa al soffio d'un altro forte vento. L'equipaggio ha il suo bel daffare per tenere a galla la nave, mentre gli Ateniesi si rifugiano in un angolino a pregare che siano concessi loro almeno un paio di giorni di vita prima che la loro triste sorte si compia inesorabilmente. Poseidone non è stato cortese nei tuoi confronti.

Continua al 363.

Non c'è molto movimento a Citno. Poche sono le navi provenienti da Atene che si fermano qui. Un



vecchio ti attende a varco, per chiederti cosa succede ad Atene. Gli rispondi, raccontandogli le peripezie di tuo fratello Iesco, della tristezza per la perdita che ha subito. Quando finisci questo lungo racconto e già sera. Stanco e affamato (nella fuga che hai messo a raccontare le imprese di Iesco ti sei dimenticato per sino di mangiare!) torni al porto, al **279**.

526

Puoi avere 4 punti di **ONORE** per aver sconfitto un male Esausto per questo combattimento riposi per tutta la notte su la carcassa ancora calda del orso. Il giorno seguente, dopo esserti lavato in un fiume attorcio vicino, prosegui il tuo cammino al **13**.

527

Prendi 3 punti di **ONORE** per la tua vittoria. Se ne sei capace puoi usare 1 suo scudo (**PROTEZIONE 2**) e la sua lancia (**POTENZA 2**).

Vai al **102** e scegli un'altra avversaria.

528

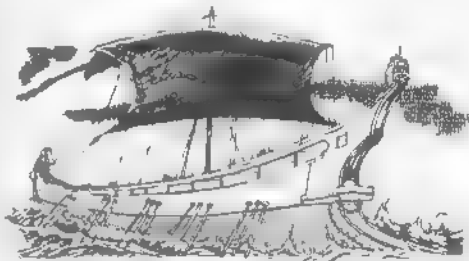
Il sentiero diventa sempre più stretto e lo stormire degli alberi sempre meno normale. Allora t'inoltri nella boscaglia e mentre cerchi di trascinarla avanti, senti che i tuoi timori erano fondati: due uomini dalla carnagione molto scura, armati di lunghi coltelli, sono in agguato, aspettando che passi qualche viandante imprudente.

Li sfidi a combattere (vai al **462**), oppure li attacchi alle spalle, senza avvertirli (vai al **221**)?

529

A rafforzare la sua supplica la regina delle Amazzoni si toglie la spilla tempestata di gemme che ha sulla spalla e te la porge «Se vedi l'embrà, questa spilla te confermerà che tu sei mio amico».

Continua al **385**



530

Lavando il fodero ti accorgi che hai preso per caso la spada del capitano (**POTENZA 2**). Niente paura, questo disgraziato non sarà certo in grado di controbattere. Con un solo colpo, gli mozzi di netto il capo. Per un istante gli rimane un'espressione sgomenta, poi, cade a terra, ormai, nulla più che un sanguinolento mozzo-corno. La lingua penzola ancora dal capo reciso, mentre a mezzo metro di distanza c'è il resto del corpo, anch'esso caduto al tuo colpo violento. La sabbia è coperta da una chiazza di sangue. Prendi 5 punti di **IN**.



FAMIA per questo gesto brutale e insensato. Ritorni alla nave, per timore che qualcuno possa vederti accanto a quello scempio.

Vai al 583.

331

Il sentiero fortunatamente diventa presto più largo. Tra costeggia un fiumiciattolo, dove ti fermi a dissetarti. Lontano puoi scorgere una città, e ti incammini speditamente. Quando ormai sei nei paraggi della città ecco che un uomo a cavallo corre al galoppo verso di te a ora gridi, per chiedergli dove sei. Il cavaliere ha appena il tempo di urlare: «Acarni»

Allora prosegui al 116.

532

Ti precipiti in mezzo a quella cascata di rocce e macigni per salvare la donna, ma quando la raggiungi essa non c'è più, e il suo trono d'oro non è che un basamento di pietra. Anche la pioggia solida è svanita come d'incanto. Tutto quel rischio per niente! Solo lo storpio rimane, con un'espressione d'odio profondo. «Allora avresti salvato Etra, proprio colui che mi rese cieco e storpio? ti rimprovera. «Bene che tu sia dannato, che tu possa pentirti di aver abbandonato Efesto credendo di guadagnarti la gloria»

Il dio svanisce e resti solo con l'equipaggio. La tua impresa eroica s'è rivelata un fallimento: ora Efesto ti è SFAVOREVOLE.

Continua al 495.

Allora ti rendi conto che sei disarmato: le tue armi in fatti sono ancora sottocoperta. Hai poco tempo per decidere: puoi afferrare un arpione e attaccare il mostro con questo (POTENZA 3, PROIEZIONE 0) e proseguire al 318. Oppure puoi correre sottocoperta a prendere le armi (vai al 298).

Tornato di corsa al luogo dove stava seduto il vecchio scopri che se n'è appena andato. Lo raggiungi e gli chiedi a via per palazzo di Igea. Sembra riluttante a risponderti ma poi ti dice che tratta i suoi affari proprio da quelle parti. Non è per lui un problema indicarti la via da prendere.

Vai al 77.

Getta un dado. Se fai 5 o 6, allora uccidi una mucca tirando la lancia (e vai al 487). Altrimenti, prendi il punto di INIMITÀ e puoi sia rinunciare e tornare alla nave (323), oppure tentare di abbattere la mucca con la forza delle braccia (565). Ma se desideri puoi tirare ancora una lancia e cercare di colpirla (resta al 535).

Il sole, vestito di corazzatura, è alto sulla tua sinistra e sta per iniziare la sua lunga discesa. Sei già vicino al fiume, che riflette vivificanti raggi del sole. Accanto al fiume e al di là degli alberi che lo costeggia non c'è la strada che conduce a Cleone. Il fiume è gon-

fio della neve che s'è sciolta dai monti e scende impetuoso, formando grossi gorghi e un guado non molto distante e l'unico punto in cui puoi passare. Accanto al fiume c'è una vecchia megera, disperata perché incapace di attraversarlo: «Abbi pietà di me, ti prego, aiutami a passare il fiume. Sono vecchia e molto stanca, portami su e tue spalle, altrimenti dovrò restare qui a morir di fame e sarai stato tu ad uccidermi». Cosa fai: attacchi la vecchia, anticipando la fame e al cuore duro (al 444)? Oppure a scaraventi nel fiume, ordinandole di nuotare (vai a 76)? Oppure attraversi il fiume e incurante dei suoi lamenti (vai a 509)? O, infine, aiuti ad attraversare il fiume (al 316)?

Achille verrà battezzato nello Stige, ma un eroe non lascerebbe mai che altri lo battezzino nel sangue d'un tempio profanato da gentaglia senza dio. Mentre il tuo spirito sta per abbandonare il corpo sporco di sangue non conta che devi subire, sappiuchi ancora Zeus. Ma i re degli dei non da ascolto ai tuoi lamenti: mai egli a uccidere un uomo così poco eroico. Con questa infamia terminano le tue avventure.

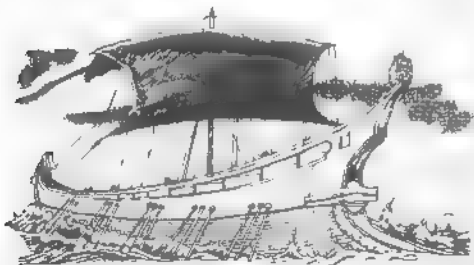
Athena dal volto di civetta ti appare e ti blocca la via: «Sciocco! Hai risparmiato quei delinquenti, così correranno subito ad avvertire i loro compagni. Sei in pericolo, non capisci? Non puoi salvare il re di Tebe adesso, devi scappare via più presto che puoi! Scappa»

Con queste parole la dea si congeda, trastormandosi poi in una civetta per volare all'Olimpo.

Continua al 134.

539

È già un'ora che vagabondi per Megara. In fondo non è diversa da tutte le altre città, però i cittadini sono molto pacati e c'è poco di quel traffico che ti saresti aspettato da una grande città. Giungi ad una strada molto più ampia delle altre e fiancheggiata da templi dedicati agli dei principali. Ai piedi di uno di questi s'è radunata una folla di cittadini vestiti di bianco. Si tratta del tempio di Era. Ti avvicini e vedi che stanno celebrando qualche cerimonia, ma quando ti sei avvicinato ancora ti rendi conto con orrore che non si tratta d'una cerimonia normale: stanno sacrificando qualcuno alla dea. Una splendida fanciulla vestita di blu sta scendendo i gradini del tempio e viene trascinata ad un altare lì preparato e coperto di drappi rosso sangue. La fanciulla grida, chiama aiuto, ma nessuno corre a salvarla.



Cosa fai, ti precipiti al tempio per cercare di liberarla al 398? Oppure semplicemente continui per la tua strada, preferendo non interferire con i riti degli abitanti di Megara (al 148)?

540

A partire dal prossimo scontro prima ad ogni tuo attacco Talos perde 3 punti sia di POTENZA che di PROTEZIONE, poiché il suo gallo core continua a uscire facendogli perdere sempre più le forze. Torna al 48 (ma se i suoi valori scendessero a 0 o meno, allora vai al 469).

541

Il tuo colpo va a segno e il cavallo si drizza sulle zampe posteriori per il dolore. Ma ora, seduto sul suo dorso, c'è un terribile cavaliere: Poseidone, signore dei mari ma anche uno dei cavalli «Stupido gesto» ti urla «Cua, l'unico che ci si poteva aspettare da un giovane così stupido. Il tuo padre non avrebbe mai osato colpire un cavallo sacro, e nemmeno tuo fratello. Ma tu non li vai! E questo è troppo, non aspettarti mai più alcuna clemenza da me, mai più un tempo favore-



voie quando sarai per mare» Detto questo corre al galoppo fra le onde del mare e svanisce nel suo regno.

Perdi 3 punti di ONORE per la tua condotta disdicevole. Se Poseidone non è tuo protettore allora ti è SFAVOREVOLE, se invece è tuo protettore prendi anche 1 punto di INFAMIA.

Continua a camminare lungo la spiaggia, oltre Cencree e dopo alcune ore di viaggio arrivi a Cromione

Continua al 100.

542

I due allora ti spiegano che stavano parlando di una venturata spedizione contro i re di Troia. Ti offrono un caice, che accetti, benché ancora sospettoso, ma desideri saperne di più. Dopo alcuni minuti ti senti girare la testa, un po' a ticcio, e presto cadi in preda al sonno, dimentico di quel che ti sta accadendo intorno.

Continua al 70

543

Tenti di salvare la donna (vai al 532), il fabbro zoppo (vai al 390), o il guerriero (vai al 143)?

544

L'Amazzone ha POTENZA 7 (valore base 5 + 2 per laancia), PROTEZIONE 14 (valore base 10 + 2 per lo scudo + 2 per la pelle d'orso).

Se preghi il tuo protettore prima d'iniziare a combattere, vai al 242.

Se ti ritiri, vai al 320.

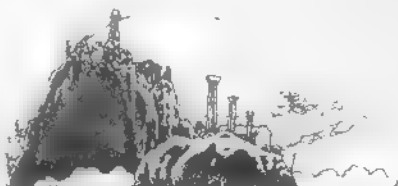
Se muori, ma Zeus interviene a salvarti, ti ritroverai al 320.

Se ti arrendi, vai al 431.

Se riesci a FERIRE GRAVEMENTE l'Amazzone, vai al 273.

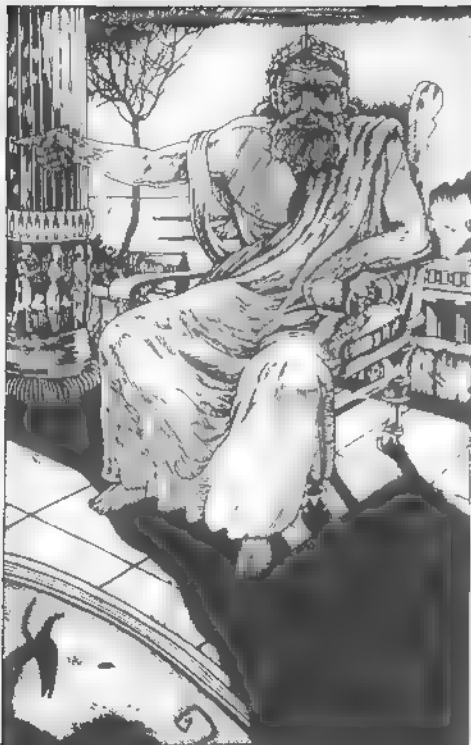
545

Ti precipiti dentro rapidamente quanto una tromba marina di Poseidone, ma sei scaraventato fuori con al trentanta forza, come un fantoccio in una tempesta. Gli aciprivo di sensi per più d'un'ora sul terreno fangoso. Ti alzi in piedi alla fine, e torni alla nave (al 475). Sarebbe stato meglio se tu ci fossi tornato a mani vuote. Invece devi anche prendere 1 punto di INFAMIA.



546

Per un attimo Egeo è colto di sorpresa, ma poi continua «Così dici di essere quel mio valoroso figliolo, Ateo Bene, però è da molti anni che non ti vedo e non mi hai ancora mostrato alcun segno del nostro legame familiare. Questo è l'unico modo in cui m.



puoi dimostrare di essere Alteo, fratello del nobile e coraggioso Teseo.

Il re ride di gusto, poi dice: «C'è un toro che terrorizza il villaggio di Maratona. Vai laggiù e uccidilo: se ne sarai capace, vuol dire che sei certamente mio figlio».

Al sentire queste parole non rispondi, ma attraversi orgoglioso tutta la sala, raccogli le tue armi e ti dirigi verso Maratona, desideroso di dimostrare che tu sei davvero Alteo (vai al 96).

547

Il mostro ha POTENZA 18 e PROTEZIONE 11

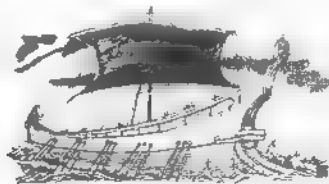
Se lo attacchi, vai al 533.

Se non dici nulla, stando calmo ad aspettare, per che forse il serpente non ha visto la nave, vai al 562.

Se infine chiami in aiuto il dio dei mari, vai al 34.

548

Se possiedi un orecchino d'argento, vai a 108. Altrimenti prendi da 1 a 6 punti d. INFAMIA (tira un 'dad' per decidere quanti punti) e recati al 102.



Troppe sono le rocce che il gigante scaglia sulla nave e troppi i danni che questa riporta, cosicchè ordini al capitano di allontanare la nave dalla riva. Lentamente l'imbarcazione fa nuovamente rotta verso il mare, ma alla vista di Talos tutto l'equipaggio resta agghiacciato: il gigante arriva a grandi passi, rapido come la tempesta estiva, sbaragliando tutto quello che incontra. Ora devi combattere a breve distanza, e così vicini quei bronzei muscoli sono terribili. Talos ha POTENZA 14 (*) e PROIEZIONE 18 (che prima tu l'abbia ferito o meno, egli è ora SANO). Non c'è alcuna possibilità di ritirarsi.

Se ti arrendi, vai al 443.

Se uccidi il gigante, vai al 617.

Se muori vai al 174.

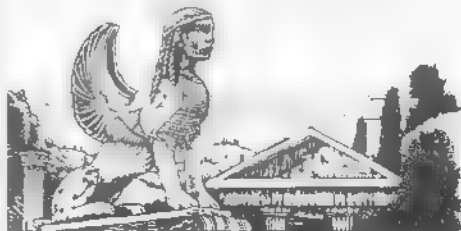
550

Prendi il punto di INFAMIA per esserti arreso. L'Amazzone raccoglie la tua armatura per mostrarla al tuo accampamento, come segno di vittoria e auspicio per la prossima lotta. Poi nota la spilla sacra alla tua cintura e si rende conto perciò di aver assaunto un messaggero. «Perchè non mi hai detto che sei?» ti chiede. Vieni condotto in catene alla tenda della regina e non hai nemmeno il tempo di bagnare la dolorosa ferita.

Continua all'8.

Prendi il punto di INFAMIA per non aver prestato fede a quell'uomo.

Torna al 531.



552

Mentre stai per andartene odi una voce, melodiosa come quella di una ninfa, che quasi si perde tra lo stormire degli alberi al delicato sole novembrino: «Alteo, grazie. Eecoti un consiglio, Alteo.

*Le fiamme di Erezene nulla son per te fiamme qui:
Aiuta quello con te tre gambe aiutalo lì»*

Meditando su queste strane parole, certamente parole divine, torni a grandi passi alla nave, al 449.

553

Zeus interviene per salvarti, ma ti avvisa che per sdebitarti devi andare a salvare il tempio di Esculapio. T'incammini rapidamente verso il tempio, al 508.



554

Il sacerdote prende in mano la statuetta dorata e la guarda come estasiato. Improvvisamente alza lo sguardo e ti conduce davanti al santuario, dicendoti d'aspettare per un istante: così, potrai interpretare i la ment della Pizia. Se prima Apollo ti era **SI AVVERI-VOLE** ora è **NEUTRALI**.

Vai al **181**.

555

Vergogna! Il contadino si volta e vede che gli stai rubando il formaggio. Ti urla qualche improprio e ti scaraventa fuori dal carro, facendoti rotolare a terra, dove tra l'altro ricevi un calcio dal mulo. Prima che tu possa reagire egli è già lontano. Prendi 1 punto di **INJAMIA**. Devi ora continuare a piedi, sino a Cromione. Finalmente raggiungendo la città, al **100**.

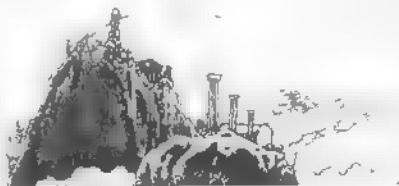
556

Ti inginocchi e chiedi pietà, cercando di spiegare che non hai fatto nulla. Ma la donna che ha scatenato

questo assalto non s'impietosisce e incita gli altri ad ucciderti. L'ultima cosa che vedi prima che il capo Ade giunga a reclamare il tuo spirito è lo scintillio d'una falce affilatissima che ti sta per piantare nel collo. A meno che, naturalmente, tu non possa ancora rivolgere una supplica a Zeus, in questo caso vai al **230**.

557

Ti trascini nella barca bagnato e sporco di fango. «Sono stata proprio saggia a scegliere te, mio eroe» ti sussurra dolcemente la donna, e come ti volti scopri che non c'è altri che la tua protettrice, la bella Afroditè. Dalle labbra di marte. Allora la dea ti trasporta fino alla sua dimora a Citera, al **235**.



558

Udi un urlo raggelante, come di donna, e lo scenario muta improvvisamente davanti ai tuoi occhi, come tanto le sabbie al cambio della marea. Per aver sconfitto il cane di Teate non puoi avere punti di **ONORE** perché hai la maledizione della dea.

Continua al **337**

Devi riflettere prima di decidere se salvare la ragazza. Se lo fai, manderai in colera Era, che ostacola in tutti i modi le tue avventure. D'altro canto, non aiutare la ragazza significherebbe automaticamente mettersi contro Afrodite, dea della bellezza. A te la decisione.

Torna al 539

Il sveglia di colpo, con un forte ma, di testa. Ti ritrovi in mezzo alla strada, senz'altro buttato fuori dal burbero oste. Cerchi di richiamare alla mente quel che è successo la notte precedente, tutti quei discorsi di congiure contro il re. Prendi 2 punti di INFAMIA per aver cercato di unirti a loro e vai al 134.



La regina Medea, la seconda moglie di tuo padre, nota che il tuo calice è vuoto. «Straniero» ti dice, «l'ascia che io riempra il tuo calice» Dicendo questo salza in piedi, è una donna di media statura, ora un po' ingrassata, ma certamente un tempo molto bella. Prende il tuo calice e lo riempie di vino.

Se Dioniso ti è I AVOREVOLE, vai al 286.

Altrimenti, vai al 132.

Tutto l'equipaggio ammutolisce atterrito, temendo che anche il più piccolo rumore possa attirare il mostro e innervosirlo. Tuttavia questa tattica si rivela inutile e il mostro si precipita sulla nave, come un cane sulla carne dei morti dopo una battaglia. Con un colpo del fulmine spezza in due la potente raffigurante Atena e l'inghiotte in un solo boccone. Poi si gira e torna alla carica. Ti accorgi di essere senz'arma. Cosa fai, vai sottocoperta a cercarle (ai 298) oppure ti ribatti disarmato (al 602)?

Se Ares è tuo protettore, vai al 329. Altrimenti, vai al 445.

L'oste, ancora tremante per la tua azione, ma sollevato per la pietà che hai mostrato nei suoi confronti, ti conduce alla migliore stanza della locanda. Sospettando che voglia sorprenderti nel sonno, dormi con un occhio solo e con la porta sbarrata.

Il giorno seguente mangi un'abbondantissima colazione, preparata per te dalla figlia dell'oste. Poi ti metti in viaggio, recandoti al 3.

Tira due dadi: se il punteggio è più basso del tuo valore di POTENZA (senza armi, ma aggiungendo 1 per ogni punto di ONORE che impieghi), a ora riesci a rovesciare a terra la mucca, senza venire ferito dalle sue corna aguzzo. Un rematore poi la trafugge. La mucca muore, muggendo disperatamente nell'agonia (vai al 487). Se però non ce la fai, prendi 1 punto di INFAMIA, e puoi o rinunciare al desiderio di mangiare carne fresca e tornare alla nave (323), oppure cercare di colpire la mucca con una lancia (535), oppure cercare ancora di abbattere un'altra mucca con la sola forza delle tue braccia (rimani al 565 e ripeti l'operazione).

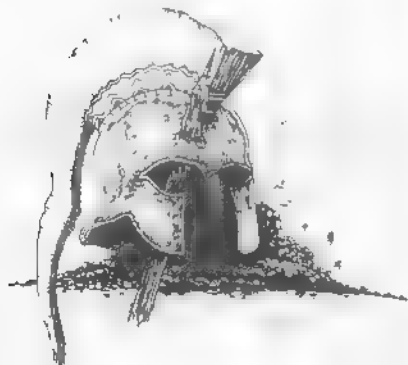
Conflitto d'orgoglio racconti come l'hai ucciso. «Stolto!» ti urla il re. «Ti stai accusando con le tue stesse parole non solo della tua vanagloria, ma anche di un duplice omicidio! Guardate! Prendetelo e portatelo nel granaio. Domani vedremo che fare di costui!»

Continua al 75.

Non puoi cercar aiuto qui, in mezzo all'Oceano. Perdi 1 punto di ONORE e torna al 547.

Puoi sacrificare 6 punti di ONORE per calmare Poseidone e continuare al 424 (se è tuo protettore allora ti aiuterà), oppure rischi la sua collera, e continui al 257.

Proprio mentre stai per cadere in preda alla disperazione, s'apre l'uscio ed entra un uomo riccamente vestito. «Sono Protamo, lo scalco di re Egeo. Oggi è un giorno di gran festa e il re in persona ha ordinato che tu partecipi al banchetto, poiché sua maestà crede che sia cosa foriera di disgrazie tenere rinchiuso qualcuno senza dargli la possibilità di spiegarsi, e senza condividere il pasto con lui». Perdi 1 punto di ONORE e continui al 350.



Il uomo non sembra sorpreso al vedere le tue membra squarciate rimarginarsi miracolosamente. Infatti, raddoppia i suoi sforzi anche se la furia del suo assalto è diminuita, ha soltanto POTENZA e PROTEZIONE 12, adesso.

Se ti arrendi, vai al 121.

Se ti ritiri, vai al 387.

Se riesci a FERIRLO GRAVEMENTE l'avversario, vai al 519.

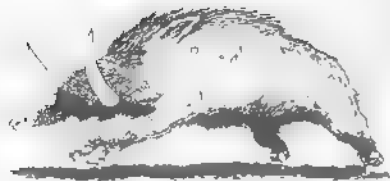
Il assi cadere il pugnale, prendi 1 punto di INIMICIA, come sta al caso regolamentare. Procuca ti legi sul letto, da cui non puoi scappare nelle tue condizioni per quanti sforzi tu faccia. Il finalmente cadi in un sonno disturbato.

Continui al 500.

Quando vieni meno e la vita ti sta per sfuggire, interviene Zeus a infondere nuovo vigore alle tue membra. Puoi continuare a combattere.

Vai al 124.

Il avvicini all'accampamento, dove ardono i fuochi come tante lucciole. Presto la guerra sarà finita. Sei contento, d'una contentezza che viene dal profondo dell'animo.



C'è un po' di rumore fra i cespugli ma non gli dai saba. Poi un altro rumore infrange il silenzio della notte. Un Amazzone si pianta davanti a te in piena tenuta da battaglia.

Cosa fai, cerchi di spiegare il motivo della tua missione (vai al 563)? Oppure attacchi la donna guerriero (vai al 517)? O, infine, scappi indietro verso Atene e aspetti che inizi la battaglia il giorno seguente (al 165)?

574

La leggenda narra che l'oracolo di Delphi ebbe origine quando una capra e il suo pastore malarono del gas esalato da una fessura nel fianco della collina, e iniziò a emettere profezie. Suo nato nacque in quel luogo il culto di Apollo e il posto di oracolo fu preso dalla Pizia. La Pizia era in origine una giovane donna ma dopo che una di queste sacerdotesse venne violentata da un falso fedele, fu sostituita con una donna più anziana. L'interpretazione delle profezie sono generalmente narrate in esametri sebbene non di alta qualità.

Prendi 1 punto di INFAMIA e perdi 1 punto di ONORE.

Ritorna al 554.

575

Quasi tremi per la gioia di aver ritrovato le preziose lettere di tuo padre per Manosse. Se non avessi avuto questi documenti con te l'ira degli dei e degli uomini nei confronti della tua missione non sarebbe stata meno violenta di quella degli ac Olimpici verso i tiranni rinchiusi nelle loro tombe come punizione per aver portato terrore e distruzione nel mondo.

Continua verso il porto, al 475.

576

Ti precipiti verso quegli uomini, che al vederti fuggono via e si disperdono come la sabbia al vento. Quello col facetto fa un timido tentativo di colpirti ma tu ripensi e scappa. A loro ti volt e raccogli il cagnolino che però ti dà un morso e corre via galoppando.

Mentre ti rimetti in cammino, ti appare l'dea Leate alla profanato il mio Altare, malnati Ateoi! La mia vendetta sarà ancor più tremenda, dell'ira di Zeus! Detto questo, la dea svanisce e l'altare si spacca in due fino alla base. Ora Leate ti è sfavorevole!

Continua al 188.

577

Il serpente ha POTENZA 20 e PROTEZIONE 12.

Se lo attacchi, vai al **533**.

Se decidi di aspettare per vedere se l'animale non ha notato la nave e se ne va senza recar danno, vai al **562**.

578

O Citera, più belli del fiore più gentile del giardino
l'Uguo, la più bella del giardino attico! Dove l'altro
de la dea ingenti sce ogni cosa, e ovunque e pace!

Tuttavia persino in un giardino c'è un cipresso che
getta a sua ombra dove nulla può crescere. Senti grida
e lamenti e vedi una barca che viene trascinata dalle
correnti contro gli scogli mortiferi della riva. A
bordò c'è una donna spaventatissima.

Cosa fai tu, tutti e naori verso la barca per salvare la
donna (al **31**)? Oppure decidi che non è il caso di rischiare
a tua vita contro quegli scogli e approdi per
avvicinarti da terra (vai al **409**)?

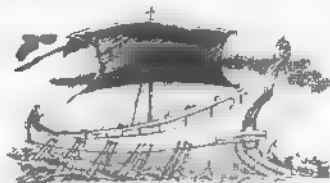
579

Il serpente, con quel briciolo d'intelligenza che ha,
pensa che tu sia morto e ti lascia andare per assalire
ancora una volta la nave. Subito dopo è tutto un volare
di schegge, legni, alberi, remi, carmi maciullate. Tuttavia,
nel frattempo la vita è tornata a scorrere nelle
tue vene e ti avvicini alla nave, al **381**.

580

Guardo a destra noti che c'è molta gente radunata in
una specie di cortile tra quattro grossi palazzi, stanno
sotto i colonnati, e sembra che siano intenti ad ascoltare
qualcosa. Ti avvicini e scopri che si tratta di un
bardo che sta cantando le fatiche di Ercole.

Ti fermi per un attimo ad ascoltare vai al **434**? Oppure
continui per la tua strada, al **137**?

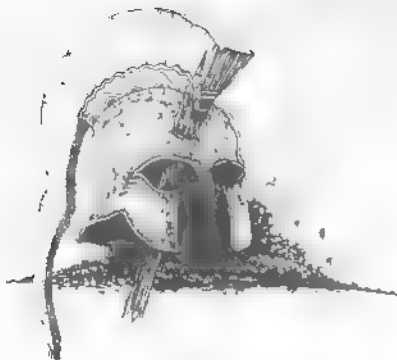


581

Dopo essere stato trattato a quel modo sei non poco
sospettoso e osservi attentamente quel che fa Medea,
mentre ti versa il vino nel calice. Non infatti che ha
preso un sacchetto dal suo vestito e sta versando una
pozione nel vino. Cosa fai: accetti il vino e lo bevi
(vai al **132**)? Oppure, lo accetti ma lo rovesci a terra
(vai al **227**)? O, intanto, insisti che la regina lo beva
per prima (vai al **482**)?

582

L'ultimo colpo va a segno e il serpente si contorce in
una tremenda agonia, spazzando le acque con la coda,
provocando onde e gorgoglii macchiando la superficie
del mare con il suo sangue rosso cupo. Il capitano,
dopo aver ringraziato Zeus per averlo liberato da un
tale pericolo, ordina di issare le vele e di allontanarsi
da quel vorticare d'acque. La nave dalle vele nere fa
ora rapidamente rotta verso Creta. Prendi 7 punti di
ONORE e vai al **349**.



583

Sono passati ormai molti giorni dal tuo arrivo a Citera. La nave è stata rimessa a posto con materiale di fortuna. Il capitano è da un lato riluttante a prendere il mare con una nave così rappezzata, da altro, rendendosi conto delle responsabilità di quest'impresa, è deciso a salpare quanto prima. Perciò fa issare quella che rimane della velatura che subito si gonfia nella brezza. Mentre lasciate l'isola, il capitano ti narra di Talos, gigante di bronzo che terrorizza le coste cretesi, girando attorno all'isola per tre o quattro volte al giorno e attaccando chiunque tenti di recar danno a Creta. Talvolta addirittura depreda le navi, ma nessun cretese osa ucciderlo, e nemmeno avrebbe mai intenzione di farlo.

Creta ora non è molto distante e presto sarai alla corte di re Minosse.

Continua al 158.

584

«Ti ricompenserò» continua a dea. «perché caro Alteo, se mai avrai la sventura di morire, ti assicuro che Zeus ascolterà le tue preghiere e ti salverà». Puoi avere 2 punti in più di ONORI e potrai risorgere a Zeus, perché ti salvi in punto di morte, una volta di più.

Continua al 146



585

Sei in una camera e ricevi in cui sembra esserci una sola uscita. Nel centro, un altare rettangolare, al cui centro c'è immagine di Escate, una statua di marmo bianco, in fronte c'è ne un'altra all'ingresso. Una strana luce proveniente da tre bracieri appesi alle pareti illumina la camera.

Ha appena gradito il tuo lamento nei confronti dell'ingiusto destino che devi subire, che un enorme cane nero appare come uscito dal nulla, o forse da le stesse porte del Ade. L'animale infernale ti ringhia contro



con la sua bocca bavosa e coronata da due file di denti aguzzi, i suoi occhi sono rossi come il fuoco. Improvvisamente ti si avventa contro. Ha POTENZA 8 e PROTEZIONE 17.

Se ti ritiri, vai al 147.

Se vinci, vai al 558.

Se muori, ma preghi Zeus affinché ti salvi, vai al 512.

586

Prendi un po' di que 'lava rossa e la mangi, naschian doti la tunica con le gocce de suo docissimo sugo. Per fortuna tua madre Itra non è qui! Dopo un po' senti un crampo allo stomaco. Forse non avresti dovuto mangiare quell'uva.

Potresti cercare del miele per placare la fame (vai a 276).

(Oppure potresti tornare alla nave a 595), o anche cercare di catturare una macca con l'aiuto di alcuni marinai (vai al 59).

587

«Vieni sbaechin» ti dice la tonna con un risolino, «povere quelle donne che saranno in reale pericolo, con uno come te. Vieni con me: sarà meglio che ti toglia quella roba bagnata».

In un attimo ti trasporta a Citera, al palazzo di Afrodite (al 235).

588

Il guardiano dei porti è un tipo atletico e stai quasi per perderlo di vista mentre sinoltra nel decalo di

viazze. Finalmente raggiungi un magnifico edificio circondato da colonne, da archi e ornato di cesti di fiori sulla facciata. È questo il palazzo di Egeo, tuo padre.

Il guardiano del porco, tuttavia, non ti conduce all'interno, ma fugge via per una stradina: lo chiami, ma non risponde e allora lo insegui lungo il vicolo. Ad un certo punto si ferma ad indicarti una entrata se con aria di cui tu avresti un forte odore («cucina elicotro ingressore», dice). A scattare quel profumo ti vien tanto. Così, fai bussare (vai al 7), oppure semplicemente entri senza bussare (al 270)?

589

Senza prendere la via a destra per Ceneris. Siedi il canto degli uccelli interron per il silenzio di quel luogo. Laggiù, nel gurgito, una nave. L'incerta, sta per attraccare e sbarcare il suo carico di tessuti tinti dalla porpora di Tiro, per il vestire di città in pia ricami. Quando raggiungi la periferia della città non che il mercante ha già raggiunto la banchina e sta scaricando le merci, mentre una folla rumorosa s'è radunata intorno alla nave desiderosa di ricevere un passaggio per il porto di Atene.

Corri ad unirti a questi passeggeri per abbreviare in questo modo il viaggio verso Atene (vai al 68)?

Oppure vuoi continuare per terra lungo la storica (a 455)?

590

La dea da ascolto, la tua semplice e ceneris, è così piena di boscose di Cetera, radiante di bellezza. «Bene. A te» ti sussurra. «sen proprio nei guai! Vediamo cosa

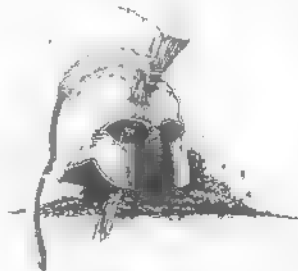
posso fare...» Con un rapido gesto della mano trasformi e hai sembianze da quelle di un mendicante anzaccherato e finito in quelle di un vero, forte e fiero eroe. «Oh, a proposito» aggiunge la dea, «non bere vino, rovinerebbe tutto l'effettivo». Con un ultimo sguardo ammirato a questo suo capolavoro, la dea svanisce per ritornare alla sua terra paradisiaca. Quando le guardie ritornano sono talmente stupefatte di vederti così trasformato, che non hai nessun problema a convincerle a scortarti dal re come ospite del suo banchetto e non come prigioniero (a 350).

591

Troppo tardi! Vai al 500.

592

Sconvolto, entri in un vicolo silenzioso e lasci cadere la terra disperando di poter mai trovare il palazzo. Vieni a te e una donna piuttosto alta, dagli occhi verdi



e dal portamento fiero. Sembra stia aspettando con impazienza. Quando finalmente ti alzi in piedi, ti dice: «Sono Pallade Atena. Questa è la mia città. Vai ora all'Acropoli, da cui potrai ammirare la città e scoprire il posto che cerchi».

Se Atena è la tua protettrice, vai al **91**.

Altrimenti, vai al **325**.

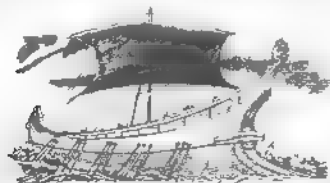
593

Quando ne avrai bisogno, e se potrai sacrificare 10 punti di ONORI, potrai invocare Zeus una volta di più di quanto ti si consentiva. Dopo averlo fatto, però, la spilla sarà inservibile, se non come ricordo o come regalo, o anche come stratagemma.

Recati al **492**.

594

Infamemente riesci a trovare qualcuno a cui vendere la pagnotta. Ma ti senti ancor peggio e prima, come un criminale incallito. Per questo tuo gesto vergognoso, perdi 2 punti di INAMIA. Puoi ora lasciare subito Megara e questo agiustissimo incidente (andando all'86), oppure tornare al mercato a rubare qualcosa al tuo e continuare a rubare per tutta la vita al 5).



595

Prendi 2 punti di ONORI e vai a **323**.

596

Apollo in persona, il tuo protettore, è salito a prua e si rivolge a te: «Parzenza! Ci sono tanti codardi in giro. Ma ma avrei pensato che tu fossi uno di quelli. Comunque, stai attento alle donne sui troni dorati». Sconvolto da quest'apparizione sollevi lo sguardo al cielo, ma quando guardi di nuovo a prua il cielo è svanito. Forse l'hai veramente offeso.

Continua al **492**.

597

Attraversi con passo fiero e coraggioso il campo di battaglia alla ricerca di avversarie che provino la punta della tua spada, ma non ce n'è nessuna, solo quelle morte o quelle agonizzanti sul campo. Tutte le altre Amazzoni sono riuscite a fuggire verso le loro navi e a salpare per le loro terre lontanissime, ai confini del

Oceano Purtroppo molti Ateniesi sono morti, ed è con il cuore addolorato che torni al palazzo di tuo padre. al pensiero che tu, un eroe, non hai combattuto come dovevi.

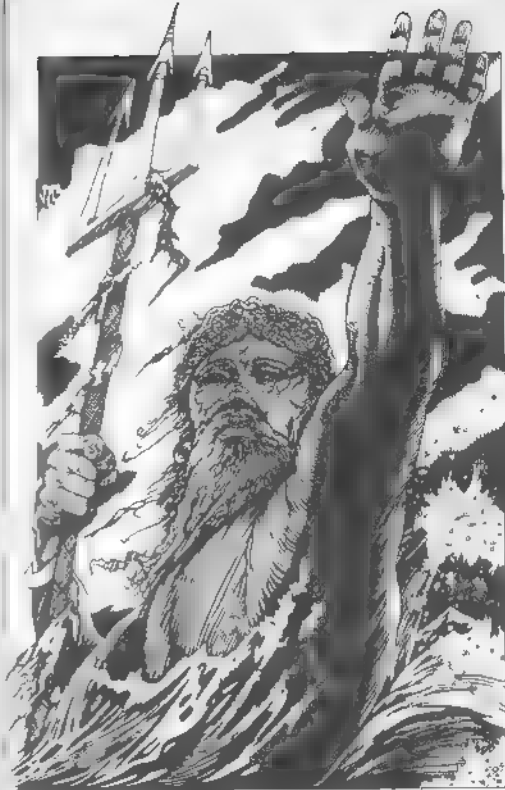
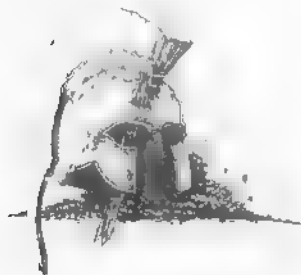
Continua al 283.

598

Nella fretta stavi per gettarti in acqua con tutta l'armatura. A ora te li toglie rapidamente fino a restare con addosso il solo perizoma e ti tuffi. Non sei un gran nuotatore e impieghi ben dieci minuti per coprire i cento metri che ti separano dalla barca in pericolo. Finalmente l'afferra e quasi per miracolo, essa ti sembra leggerissima, come una piuma d'uccello. La donna sorride, felice «Mio eroe!» esclama con tua grande sorpresa, «mi hai salvato!».

Se Afrodite è la tua protettrice, vai al 557.

Altrimenti, vai al 141.



Allora Poseidone, signore dei mari, sorge dalle profondità, tridente in mano, raggiante di gloria divina. Con una mano si leva un'enorme conchiglia e vi soffiava dentro: al richiamo del suo padrone il mostro emette un suono lamentoso, attorcigliò la coda squamosa intorno al collo e sprofonda negli abissi da dove era venuto.

«Atreo!» rimbomba la voce del dio. «Hai paura dei miei cuscioni? Certo che sei più pauroso di tuo fratello Tesco. Attento, non disturbare a tri in seguito. Però credo che non possano mangiare gli eroi!» Con un ultimo sguardo pieno di sarcasmo il dio ritorna ai suoi regni, a far festa con le figlie dell'Oceano, quella festa da cui hai disturbato. L'equipaggio, il capitano e i poveri Ateniesi sono attoniti per questo tuo appello a Poseidone. Presto però i vogatori, con l'animo più lieto, riprendono il ritmo e fan rapidamente rotta per la prossima destinazione, in cuor loro contenti di avere un eroe di tale statura a bordo, perplessi però per le parole del dio.

Continua al 349.

«Non ci arren-eremo mai!» grida il tuo capo, e a queste parole si trafigge, seguito dai compagni, con il pugnale.

Poi averi 5 punti, di (U)NORI. Continui per la tua strada verso il tempio, meditando sulle miserie dell'uomo, al 216.

Ti piazzai, pronto a colpire, di fronte al vecchio, ma è chiaro che non ha intenzione di difendersi e nemmeno di fuggire. Chissà, forse ha qualche arma nascosta o, peggio, avvelenata.

Cosa fai, lo lasci, minacciando soltanto di ucciderlo se ti seguisse ancora (vai al 430)? Oppure lo uccidi subito, prima che possa farti del male o sorprenderti nel sonno, o rubare qualche provvista dalla nave (al 530)?

Mentre perdi tempo a decidere, un marinaio lancia un arpione contro il serpente ma manca il colpo. Allora impugnò un lungo coltello (POTENZA 1, PROTEZIONE 0) che stava sul ponte e ti prepari ad affrontare il mostro. Ti tuffi in acqua per combattere (al 361)? Oppure credi che la tolda della nave sia un posto migliore per combattere e colpire il serpente (vai al 484)?

Il trono di Cnosso è di gesso ed era intagliata su entrambi i lati l'immagine di un grifone. Prendi il punto di INFAMIA e prosegui al 158.

«Pyraphas...» borbotta, come se stesse cercando di ricordarsi qua cosa. Poi improvvisamente «Ah sì, Pyraphas! Sì, ci devi aiutare per la festa. Beh, non sembri proprio un gran che per aiutare... vai aggiu e pulisc quelle coppe per mescere il vino. Non sono state più usate da quando Egeo ha sposato Medea.» Con una risata ti spedisce in un agnolino a lavorare. È un lavoro

proprio umiliante, ma la festa dev'essere senz'altro in grande stile, vista la enorme quantità di vino e pane che i servi trasportano in cucina da tutti i campi e i pascoli intorno al palazzo.

Prosegui al **234**.

605

Pregli il tuo protettore di soccorrerti da Hera di Ecate. Per essere salvato da questa creatura infernale devi sacrificare 2 punti di ONORE al dio che ti protegge e 3 a Ecate.

Se non vuoi farlo, o se non puoi, vai al **585**.

Se invece compi questo sacrificio, vai al **458**.



606

Rinunci a coprire, ma l'Amazzone non ti presta ascolto: le sue orecchie sono tappate dalla pazza furia di combattere che Ares le ispira.

Torna al **517** e continua il duello.

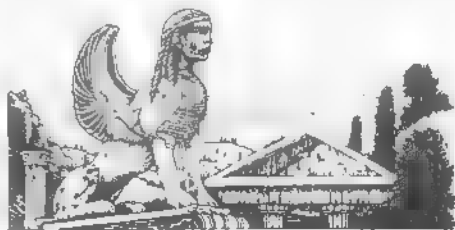
607

Prendi la coppa contenente acqua, avvicinarti alle labbra e inizi a berla a grandi sorsate. Ma quando sollevi lo sguardo verso la folla, con grande orrore scopri che invece di eccitare l'entusiasmo la tua azione li ha mandati in bestia. La gente, interrotta, grida e ti insulta.

Continua al **120**.

608

Più tardi, meditando sulla volontà degli dei, passeggi lungo il litorale di Citera in cerca di un posto riparato dove riposare, mentre si sta riparando la nave. Potresti farti un ricovero provvisorio con la miriade di rami e legni portati da chissà quanti naufragi. L'equipaggio è affacciato attorno all'imbarcazione, mentre i giovani ateniesi sono andati dall'altro lato della spiaggia, evitando sia te che il capitano. Sei così rimasto solo. Improvvisamente ti appare un uomo vestito di cenci bisunti, dai capelli bianchi, gli occhi sbarrati e una barba incolta e molto sporca. Quando ti



vede, l'uomo comincia a correrti incontro. Troppo stupido per reagire con prontezza rimani immobile e quando l'uomo ti è vicino comincia a farneticare di scorsi senza senso. Forse è il sopravvissuto di qualche lontano naufragio.

(Cosa fai attratti questo vecchio naufrago, per timore che possa diventare violento (601)?

Oppure cerchi di capire quel che ti dice (418)?

609

Nessun eroe dovrebbe temere la folla. Oppure la vista del mare ti fa venire il ma. di mare? Prendi il punto d'INFAMIA e torna al 589

610

La guarda con disprezzo e poi ti dice: «Va bene, il carro su cui scommetti e il blu, l'unico rimasto».

Continua al 391.

611

Ti stesi a guardare un'altra grossa nave che entra nel porto a scaricare le sue merci, per gli abitanti di Cithio. Al l'orizzonte si profila una tempesta, forse vicino all'Isola maledetta di Cinea, e anche su Cithio il vento si muta fin quasi in tempesta e rimbombano i tuoni dei lontani fulmini che si abbattono splendenti sulle acque. Vengono portati dei tronchi per mettere la nave a riparo, ma presto sei già in preda a sonno, esausto per tutte le fatiche a cui sei stato sottoposto.

Quando ti svegli trovi che il capitano e l'equipaggio si sono radunati, mentre i giovani ateniesi sono tornati, con i volti solennemente incoricati da ghirlande e



fiori, dal luogo in cui hanno trascorso la giornata; forse l'ultima della loro sfortunata esistenza, se Alteo non compie la sua impresa!

Continua al 475.

612

Ti sembra di essere in un lungo, buio corridoio. Una torcia appesa alla parete manda una luce molto flebile che rivela la lunghezza interminabile del corridoio, di tanto in tanto intervallato da uscite a destra e a sinistra. Ti inoltri sempre più cercando di scappare da quel luogo infernale. Di tanto in tanto ti sembra di udire come dei passi che s'affrettano man mano che tu vai con passo più veloce. Hai come l'impressione di venir seguito; sai che è impossibile, eppure non hai coraggio di voltarti per paura di incontrare davvero qualcuno!

Qualcosa luccica in un angolo, ti fermi e ti chini a raccoglierla. Improvvisamente senti un boato alle spalle, ti volti: c'è un enorme mostro con la testa di toro che ti punta le corna contro il petto per ucciderti!

Continua al 337.

613

Sei pronto a combattere, ma le Amazzoni non sembrano disposte a rischiare la loro vita. Mentre lasci la tenda però ti circondano, perché la tua avversaria ha avuto il tempo di chiamare le sue compagne. Ti tolgono tutte le armi ma ti lasciano tornare incolume ad Atene. Perdi 1 punto di ONORE e recati al 320.

614

Come vorresti accendere la lampada! Ma il rischio di richiamare l'attenzione dell'oste è troppo grande. Poco puoi capire da quel mare di carte: «Chea scossa dalle tempeste...» «... che morì per aver mangiato le mandrie di Poseidone a Milo...» «... non aiutare mai uno zoppo...»

C'è un rumore violento, come un cozzare di scudi in duello, forse sta arrivando qualcuno. Devi andare via, correre alla nave. Prendi 1 punto di INFAMIA per la tua azione e recati al 575.

615

Puoi avere 6 punti di ONORE per aver sconfitto il verro; come compenso per averli liberati da quella bestia, un cittadino di Crommione ti regala una lancia. Questa ha POTENZA 3 e PROTEZIONE 1.

Recati al 378.

616

Lasciandoti alle spalle i suoni di quella festa orgiastica continui ad inoltrarti nella foresta. Adesso il sottobosco è più fitto e la luna è nascosta da uno spesso strato di nubi. Senti un gufo su un ramo lontano. Im-



provvisamente un colpo alla fronte ti fa cadere a terra. Sulle prime credi di aver sbattuto contro un ramo basso, ma ti rendi subito conto che di fronte a te c'è un orso enorme. Non hai altra scelta che cercare di difenderti. L'orso ha **POTENZA 6** e **PROTEZIONE 13**.

Se vinci, vai al **526**.

Se cerchi di ritirarti, vai al **210** (ricordati di perdere 1 punto di **ONORE** anche se la fuga fallisce).

Se muori, ma Zeus interviene a salvarti, vai al **362**.

617

Un tuo ultimo colpo fa vacillare il gigante di bronzo. Il suo corpo metallico scricchiola, traballa pericolosamente verso la nave, e cade, con un fragore infernale, dall'altro lato, nel mare. Tuttavia non è morto: dalla sua bocca spira ancora il suo alito singolare. Forse soltanto un dio olimpico può ucciderlo. Prendi, comunque, 8 punti di **ONORE** e recati al **384**.

618

Resti sconvolto di fronte a tutte quelle scene caotiche, mentre gli aurighi, confusi e storditi, non riescono a controllare i loro carri. Molti cavalli muoiono, un auriga urla in modo orribile per le ferite. Solo l'auriga giallo è sano e salvo. Tuttavia ti dirigi verso l'auriga rosso, che, ferito, si rifiuta di darti il premio della tua scommessa, dicendo che nessuno ha vinto e perciò non ti spetta. Seccato, sputi a terra e chiami Zeus a testimoniare questo misfatto. Gli mostreresti molto volentieri qual è la ricompensa che spetta a chi ti prende

in giro in questo modo, ma, caro Alteo, non è da eroe prendersela con un uomo ferito! Perciò lo lasci perdere, rammaricandoti in cuor tuo per aver dato via un bene così prezioso. Torni alla locanda, poiché tutte le corse sono state annullate, e puoi finalmente dormire. Il giorno seguente sarai in viaggio per Atene.

Continua al **474**.

619

Sballottato dai venti, coperto dalle ondate, ammaccato in ogni parte del corpo, perdi qualcuno degli oggetti che possiedi: un elemento dell'armatura (a tua scelta), un'arma e un altro oggetto a tua scelta (controlla il **FOGLIO DI VIAGGIO**), che non sia però un'altra arma o un altro pezzo dell'armatura, i documenti per Minosse o qualsiasi cosa tu abbia ricevuto da Antiope. Se però possiedi solo un oggetto per ognuna di queste categorie, non lo perdi; ad esempio se hai una sola arma, puoi conservarla.

Continua al **363**.

620

Ripensa alle follie umane in silenzio, senza scomodare gli dei. Ricordati di prendere 1 punto di **INFAMIA**.

Vai al **216**.

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale		Arma migliore	
POTENZA	4	+		= <input type="text"/>
	Naturale		Armatura	
PROTEZIONE	10	+	+	+
ONORE	7			
INFAMIA	0			

Armi e Armatura		Note
	Pos. Pro.	
BASTONE	1 0	OGGETTE Gioiello di Extra

PROTETTORE

Dini

Fattorini

Summary

Risultati di combattimento

SANO						
FERITO						
FERITO GRAVEMENTE						
MORTO						

FOGLIO DI VIAGGIO

	Naturale	Arma migliore		
POTENZA	3	+	3	= 7
	Naturale	Armatura		
PROTEZIONE	10	+	2 + 2 +	= 14
ONORE	7			
INFAMIA	0			

Armi e Armatura		Nome
	Poi.	Pro.
BASTONE	1	0
SCUDO	0	2
PETTORALE	0	2
SPADA	3	0

PROTETTORE: Apollo

De:

Favosites

Dioniso

Afrodite

Summary

Era

Risultati di combattimento

SANO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FERITO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FERITO GRAVEMENTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MORTO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

IN VIAGGIO VERSO CRETA

Una gomma, una matita,
un paio di dadi e il desiderio
di lasciarsi andare sulle ali
dell'immaginazione.
Non occorre altro per addentrarsi
tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Davanti a te si aprono le mille
possibilità di una vicenda che si svolge
nell'incanto della mitologia classica:
tuo fratello Teseo è caduto vittima
del Minotauro nel labirinto di Creta,
e tu devi assolutamente raggiungere
Atene e imbarcarti per compiere
la tua vendetta.
Non tutti gli dei ti saranno favorevoli
in questo pericoloso viaggio:
devi scegliere il tuo protettore:
Ares, il dio della guerra?
L'incantevole Afrodite, regina
dell'amore?
Era, dalle bianche braccia?
Fai la tua scelta...

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, giovane Alteo...

copertina illustrata da Michael Emden
ISBN 82-7068-064-3 L. 7.000 iva inc.



Librogame
il protagonista sei tu